TE MOSTRAMOS LA EXPANSION DE BATTLEFIELD 1942 Y LAS FOTOS DEL NUEVO COUNTER-STRIKE

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 6 • NUMERO 56

ARGENTINA $ 11,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

TOCA RACE DRIVER

EL ESPECTACULAR REGRESO DE CODEMASTERS A LAS CARRERAS DE AUTOS

EN EL CD:

DEMOS DEL ESPERADISIMO IGI 2: COVERT STRIKE Y SPLINTER CELL, ADEMAS, EL REGRESO DE LOS CREADORES DEL COMMANDOS: PRAETORIANS. Y LOS ULTIMOS PATCHES, VIDEOS, UTILIDADES ¡Y MUCHO MAS!

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00056

TRUCOS, HARWARE Y EL REGRESO DE LAS CLASICAS SECCIONES: LA ZONA 3D Y EL LADO BIZARRO


Busca Next Level en los kioscos...
PSONE ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
NUMERO 43
THE TWO TOWERS
El nuevo juego del Señor de los Anillos
METROID PRIME: El regreso de Seamus
Tras 8 años de espera conoce la nueva version para Gamecube
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
BIG MUTHA TRUCKERS
SPLINTER CELL
LEGENDS OF WRESTLING II
POWER PLAY
LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
NUMERO 42
Quedan pocas.

EDITORIAL

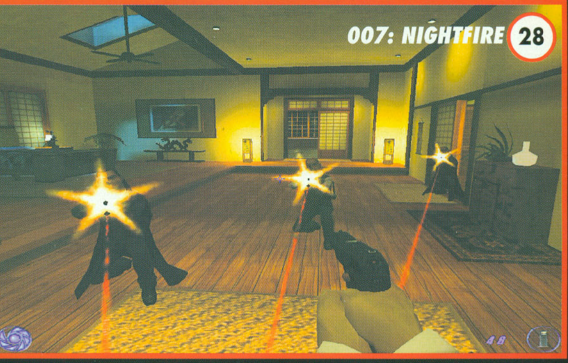
AÑO 6 • NUMERO 56

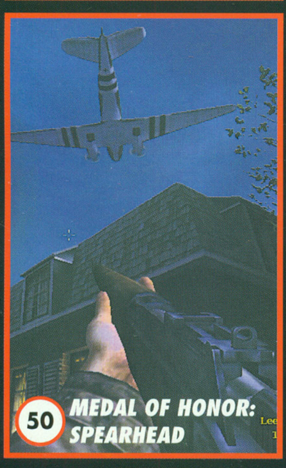
UN AÑO QUE EMPIEZA CON TODO

Comenzó el 2003, y como no podía ser de otra manera, seguimos en constante evolución. En la Redacción, nos matamos pensando qué más podíamos ofrecerles a ustedes, nuestros queridos y fieles lectores, que mes a mes nos siguen con las mismas ganas de siempre. Y para empezar, les traemos la vuelta de varias secciones clásicas de Xtreme PC. Sí, señores. Vuelven La Zona 3D, en la que te contamos todo acerca de las tremendas batallas de Battlefield 1942, el nuevo furor de los cyber, y El Lado Bizarro, para que te mates de risa leyendo lo que opinamos de juegos como Bikini Karate Babes. Y además, les volvemos a ofrecer un par de páginas con los mejores trucos de los juegos del momento.
Como habrán podido ver en la tapa, este mes les preparamos un informe especial sobre TOCA Pro Race Driver, casi seguramente el lanzamiento más espectacular en materia de carreras de autos que veremos este año en nuestras PCs, y que estará disponible a partir de Marzo.
En Foto-Síntesis, les mostramos nuevas imágenes del Counter-Strike: Condition Zero, recién salidas de los servidores de Valve, y de Road to Rome, la expansión que se viene para Battlefield 1942. Y en materia de previews, les contamos de qué se tratan juegos como Praetorians, Ghostmaster, y SWAT: Urban Justice.
Pero no se crean que ahí termina todo, claro que no. Este mes estuvimos jugando a Mechwarrior 4: Mercenaries, Hegemonia, Post Mortem, NBA Live 2003, Ballerburg, Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Test Drive, Nascar Thunder 2003, Shadow of Destiny, y muchos más, y les traemos las reviews recién sacadas del horno.
Como siempre, nuestro General Ochentoso les preparó una espectacular guía para sobrevivir en la lucha, que como bien dicen, es cruel y es mucha, este mes desde las trincheras de Barbarossa to Berlin. Como si fuera poco, nuestro amigo Matuu nos preparó sendos informes sobre los males más comunes de nuestros monitores, y sobre dos novedades grosas del mundo del hardware: nada menos que la tarjeta GeForce FX y los micros Pentium IV de 3 Ghz.
Y el CD, como siempre, rebosa de material, como las demos de IGI 2: Covert Strike y el esperadísimo Tom Clancy's Splinter Cell, y como es costumbre, más reviews, para que sigan disfrutando.
Aprovechamos este espacio para contarles que este mes se cierra la votación para la entrega de premios Xtreme PC, que se realizará en el próximo número de la revista, por lo que los juegos que aparecen en este número, son los últimos que se pueden tomar en cuenta a efectos de dicha votación. Manden su voto por el que según ustedes es el mejor juego del 2002 a xtreme@fibertel.com.ar, y que ganen los mejores. Como habrán visto, seguimos dándoles lo mejor de nosotros, en un intento por equiparar el cariño y la devoción que nos demuestran mes a mes. Este ejemplar que tienen en sus manos es prueba de ello. Disfrútenlo, y gracias...

La Redacción









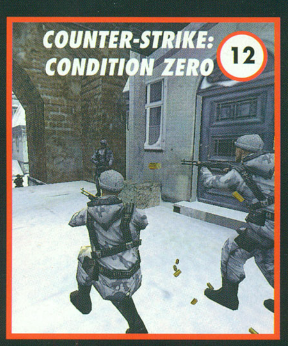


ESPECIALES

COLUMNAS



SECCIONES



Y EN EL CD...

En esta nueva entrega del XCD encontrarás, entre otras cosas:

- IGI 2: Covert Strike - Single Player Demo
- Splinter Cell - Demo
- Praetorians - Demo
- Arx Fatalis v1.15 - Patch
- Combat Mission: Barbarossa to Berlin v1.01- Patch
- Battlefield 1942 v1.2 Full - Patch
- Haegemonia v1.07 - Patch
- IronStorm v1.03- Patch
- The Gladiators v1.02 - Patch
- Reviews Exclusivos del CD
- Utilidades
- Add-ons para el Battlefield 1942 y Sudden Strike II
- Juegos Freeware y Shareware
- Los últimos updates y programas para mantener tu PC al día.



Llega a nuestras pantallas la secuela de un juego que, aunque muy bueno, fue un tanto decepcionante. IGI2 viene con todo y lo podés comprobar en esta demo para un solo jugador exclusiva de XPC.

DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio Urbides

JEFE DE REDACCION
Diego "Moe" Bournot

DIRECCION DE ARTE
Daniel Herbón

DIAS DE TRUENO
Sebastian Riveros, Antonio Schmidel, Martín "Matuu" Erro, Patricio Land, Alejandro Nigro, Facundo Mounes, Don Clericuzio

SIEMPRE EN LOS BOXES
Santiago Peñalver, Gabriela Urbides, Mariano Peñalver, Liliana Mirta Iotti, Raquel Barroso, Cesar Herbón, Sara Bonutti, Hebe Leonardi

EDICION Y CORRECCION
Diego "Entreguen las notas, la #$%$%" Bournot

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16hs

IMPRENTA
Buschi Artes Gráficas - Ferre 2250 - Pompeya

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., I. La Católica 1371/77 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada por Editorial Powerplay. Tucumán 2242 9 Piso "D", Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285. Buenos Aires, República Argentina.
e-mail: xtreme@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222



CORREO

ESTE MES: SEGUIMOS DEBATIENDO SOBRE MAFIA Y CLASICOS NO TAN CLASICOS...

¡Hola a todos!
Nuevamente iniciamos este número de la revista con sus misivas. Como todos los meses, nuestra casilla de correo desbordó de mensajes, y nos hemos visto otra vez en la disyuntiva de seleccionar una y otra vez aquellas cartas que finalmente aparecerán reproducidas (y por desgracia, casi siempre traducidas a un idioma legible) en estas páginas.

IDEAS SUELTAS

Hola, amigochis de XtremePC:
Les escribo esta cartucha para hacerles ciertos comentarios necesarios sobre la revista y demás.
Primero van algunas ideas:
Las notas publicadas en el XtremeCD, por favor pónganlas en otro formato distinto al JPG, ya que pierden calidad. Podría ser un PDF.
Tomamos nota, no sos el único que nos pide lo mismo. ¡OK! De hecho ya lo hicimos en números anteriores, pero ocupaban bastante más...
Si pudieran poner los requerimientos recomendados aparte de los mínimos, o quizás alguna comparación, por ejemplo: "si te anda el Mafia, este funca seguro" o algo asi.
No siempre este criterio es tan efectivo como parece, pero vamos a pensar en algo alternativo.
Tranquilamente pueden editar la revista con la calidad de papel de la última. No sólo debe ser más barato (y bajan los precios de tapa), sino que no le quita calidad a la edición. Aparte que personalmente me gusta más ese papel.
Como dijimos en su momento, no era más barato, era "lo que había"...
...y ahora algunas críticas:
El CD es bastante pobre en relación a los anteriores; el contenido es poco, hay carpetas vacias, etc.
Respeto muchísmo el laburo que hizo el diseñador al cambiar completamente la imagen de la revista, pero el anterior diseño era mucho más lindo.
Las demos cada vez ocupan más y los patches son numerosos. Es obvio que hasta que todos tengan un lector de DVD -y nosotros podamos entregarlo con la revista a un precio menos a los $70.- 8) que vamos a tener que conformarnos con lo que entre, apretamos siempre lo más que podemos, pero más no podemos...
Y, terminé.
Como siempre, la revista está diez puntos. Los veo laburando mucho, tratando de ponerse al día con las reviews y previews, y eso es merecedor de muchos aplausos.
Quizás no todos compartan mi opinión sobre el mejor juego del año, pero para mi es GTAIII (aunque Mafia es excelente).
Mejor Estratégico: Medieval: Total War, y Mejor Aventura: PostMortem. Mejor Deporte: Winning Eleven 6, ¡ouch! digo, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Mejor RPG: no me gustan mucho, pero el Morrowind era bueno.

Juan Videla

PROGRAMAR VIDEOJUEGOS

Holasss, amigos de XtremePC, ¿Cómo andan?, yo, desde el otro día, devanándome los sesos por ese juego.
En primer lugar, cuando leí la sección news de la última revista, y vi lo del juego de tablero de Civilization, me volví loco. Porque además de los juegos de PC, me encantan los de tablero y rol, así que cuando pude me mandé a un cyber y busqué data sobre el juego. En la página de la empresa que lo creó había, además de un par de fotitos y el precio para comprarlo vía internet. Para comprarlo había que pagar la módica suma de ¡U$S 60!, aunque es un precio razonable para EEUU, no lo es para acá, y encima los U$S 40 del envío, así que me re-deprimí, y mis ilusiones de tenerlo se evaporaron.
Pedido: Quería saber si existe alguna empresa onda Mattel de Argentina, u otra, que lo pueda llegar a importar.
¿Lo traerá el Sr. Cartán? No, por ahora lamentablemente no tenemos novedades de que alguna empresa lo importe.
Por otro lado, hay publicidad de que también van a sacar el de Age of Mythology, una masa. Bueno también les cuento que me junté con unos amigos, y estamos empezando a incursionar en el mundo de la creación de los juegos, y vamos a crear un aventura gráfica; la misma se va a desarrollar a lo todo lo ancho del globo, y va a tener mucho misterio.
¡Y que lo digas! ¡Ya nos quedamos con la curiosidad!
Por esto es que hago el segundo pedido: personas de Capital, o cerca, que les interese la idea, y si quieren participar en la creación del juego, manden un e-mail y cuenten si saben programación o diseño gráfico o cualquier cosa. Yo el año que viene empiezo Sistemas en la UTN, pero no puedo esperar, y aunque sé poco de programación, estoy haciendo lo que puedo.
Bueno, me despido, y les pido si me pueden publicar el mail por el pedido. Y esperemos que crezca la industria de los juegos en este país.
PD: Felicito a todos los flacos que se ponen las pilas, para tratar de crear algún juego decente en este país que va para atrás.

Diego Martín Gwiazdziniski (AcidRain)

Queda hecha formalmente la invitación, esperamos que muchos de ustedes se pongan en contacto con Diego y que pronto pongan manos a la obra.
Si andan con ganas de programar jueguitos para PC, y no tienen muchas ganas de complicarse la vida con el DirectX, el C++, y todo eso, les recomendamos un impresionante lenguaje especialmente desarrollado para la creación de videojuegos, que realmente se la banca, y no es uno de esos "espejitos de colores" que de vez en cuando lanza una compañía pequeña para arrebatar las ilusiones y los billetes de los que mueren por programar sus propios fichines.
El mismo se llama Blitz Basic 3D (hay una versión 2D también, si les apasionan las plataformas o los arcades) y ha sido desarrollado por un verdadero capo: Mark Sibly. Si bien, en concepción es un Basic, está a años luz de todo lo conocido, y el compilador es instantáneo y mega poderoso.
Pueden bajarse una versión trial de esta página: http://www.blitzbasic.com/
Si realmente quieren desarrollar algo poderoso, en poco tiempo, y con resultados profesionales, no duden en utilizarlo.

NO PREGUNTES LO QUE TU PAIS PUEDE HACER POR TI...

Hola a todos.
Mi nombre es Nicolás Cadel, y tengo 15 años. La última revista estuvo buenísima.
No podía contener la baba debido a las imágenes de Splinter Cell. Leyendo, encontré un dato interesante que me gustaría compartir: en la expansión de Rainbow Six

se había sacado el nivel del avión en pleno vuelo... este nivel podría haber sido parte de la historia del libro original (Operación Rainbow, aquí en Argentina).

No entiendo como pueden los EE.UU. censurar parte de la obra de un escritor como Tom Clancy. Aunque haya pasado la tragedia del 11 de septiembre se tendrían que dar cuenta de QUE ES SOLO UN JUEGO, Como bien decían en una revista anterior de la censura que sufrieron el CS y el Red Alert 2, son (a mi gusto) medidas excesivas.

Esta es mi humilde opinión.

Nicolás Cadel

¿Es que realmente todavía hay quien piensa que USA es el último bastión de la Libertad, a excepción de Ideo Kojima y su panfleto de Metal Gear Solid 2?

YO QUIERO MI CARNEROTRON

Es un día frío en Isla Meleé, luego de un largo viaje con mi querida esposa vuelvo porque me comunicaron que un nuevo pirata llegó y dice querer matarme...

La verdad, es que yo creo que el Mafia no es tan bueno, porque los tipos son re estúpidos y las colisiones son medias chotas. (Yo creo que con esto gano el premio de la carta del mes seguro).

No ¡Mentira!, Hola supermejoresamigos, soy Marcos, de Pilar, tengo 17 años y acabo de egresar ¡Aplausos por favor!, les comento que acabé de adquirir el Doom 3 para mi PC, y la verdad que me decepcionó bastante, sobre todo el final, y ese enemigo de cuatro cabezas bastante poco original, en cambio el juego que me sorprendió y que creo que fue en el que mejor gasté mis 90 mangos es en el Real Girls Strip Poker, ¡QUE JUEGO POR DIOS!

Otra vez ¡MENTIRA!, una jodita, para alegrar a la muchiachiada. Bueno ahora hablando en serio, empecemos por unas criticas constructivas.

Primero, gracias por mejorar la calidad del papel, que es muchísimo mejor al otro, aunque se extrañan las hojas de antes, que venían plastificadas, y que mientras comía leía la revista y se me caían cachos de comida y no se ensuciaba, cosa que me paso con esta apenas me la compré y me quería cortar las bolas.

Personalmente, me ponía como loco cuando un amigo mío dejaba caer papas hervidas con aceite arriba de las hojas de mis preciadas Lúpins, que tenían un papel más absorbente que el de las viejas guías de teléfonos de Entel... ¡así que imaginate!

Segundo, qué les parece (esto es una idea mía media mala, pero por ahí a los demás les gusta) incluir una sección en el correo o por ahí, en la que ustedes hacen una pregunta del mes referida a los juegos de PC, así nosotros escribimos contando nuestras anécdotas, y de paso nos conocemos mejor y creo se podrían llegar a formar nuevos amigos. Por ejemplo, ¿Cuál es el juego que más los emocionó?, ¿Cuál es el que mas bronca les dio?, etc.

Precisamente para eso también es que existe esta sección, y si no nos remitimos a los hechos:

Siguiendo con los ejemplos a mi el que más me emociono, creo, fue el Escape from Monkey Island, cuando Herman empieza a recordar... la verdad, y se los juro, que estuve a punto de ponerme a llorar, y el que mas bronca me dio fue sin duda el Diablo 2: LoD, en el último nivel de dificultad, cuando compraba al compañero y apenas salía a pelear le pegaban dos piñas y lo mataban, ¡QUE BRONCA!

Bueno, digan a ver que opinan, ojalá les guste la idea.

PD: Aguante South Park y CarneroTron, los Simpson y Juan Topo, Rouroni Kenshin, Cowboy Bibop, Guybrush Threppwoop (no se si lo escribí bien)

No, ¡ni Bebop tampoco!

ustedes, por su pollo, y mi novia Cintia A., que la amo con toda el alma, y le mando un beso enorme.

¡LOS QUIERO MUCHO Y SIGAN ASÍ!

Su gran admirador por siempre Marcos D. Delía: marcosdelia@hotmail.com

FORMALES SALUDOS

Señores XTREME

No habiendo recibido respuesta, reitero mensaje oportunamente enviado.

Copiamos Roger-Tango-Alfa

Mi nombre es Vicente. He sido lector de su revista hace años, tengo los primeros 20 ejemplares aproximadamente y algún otro posterior.

Mis hijos, mi nieto y yo somos fervientes

¿Admiradores?

de las aventuras de PC, y en su revista hemos encontrado muchas veces las soluciones a nuestro desasosiego y ganas de rendirnos ante desafíos como los que planteaban "Broken Sword I y II", "Indiana Jones", "Monkey Island" y "Grim Fandango" entre otros.

Pasó el tiempo, y hemos vuelto a jugar con algo que nos llega prestado, y es algo viejo "Monkey Island 4" o "Escape de la Isla de los Monos", pero ocurre que exiliados en la isla Lucro no podemos salir de ella.

La primero que se me ocurrió hace un par de meses fué recurrir a "XTREME" y entonces comprobé con cierta desesperación que no estaban en ningún kiosko, y los kioskeros nada sabían de Uds.

Hoy los he visto de nuevo, y es por ello que me comunico con Uds. a ver si me pueden decir en que ejemplar atrasado está la solución (no dudo que está) y donde puede adquirirse.

Espero que se puedan mantener vigentes, para beneficio de numerosos aficionados a las aventuras, y que a veces (de verdad a veces...) necesitan una ayudita para seguir las peripecias de los personajes.

Los saludo atentamente, y espero respuesta por este medio.

Vicente S. Sorrentino

veseses@interserver.com.ar

Señor Lector: la solución al macaco dilema, la encontrará Ud. en el ejemplar número 38 de esta, nuestra coqueta revista.

DESDE EL VIÑEDO

Querida gente de Xtreme.

Son añejo lector de vuestra revista,

¿?

y espero siempre su salida porque me es grato estar informado siempre de las últimas novedades, y dicho sea de paso, dado que soy un jugador empedernido de fichines, ver la opinión que tienen sobre los ultimos juegos.

El que hoy me ocupa es Mafia ,que terminé de jugar hace unos quince días (unos dos meses después de terminar GTA III, para mí, candidato firme a juego del año); leo en el correo de lectores del numero 55 de la revista, una carta titulada Mafio y sus pandilleros.

Estoy de acuerdo con quién escribe la carta, dado que yo mismo sentí deseos de escribir para comentar mi opinión sobre la review de Mafia, sobre su IA, y gran lista de bugs que tiene, y que ustedes justifican increíblemnte en todo el intercambio de opiniones con las cuales intentan sostener el mote de CLASICO INDISCUTIBLE como lo califican, sonreí mientras leía y pensé: esta gente esta amenazada por Salieri, caso contario resulta inesplicable,

No. No es ineXplicable... ¡estamos amenazados, fuera de joda!

no ver como nuestros compañeros de misión (verdaderos idiotas)

Mira que tu personaje se ve en la pantalla! 8)

nos obligan a repetir una y otra vez las misiones, como por ejemplo la carrera, que se puede ganar tomando un atajo, como si deseamos hacer otra cosa que no sea lo que indica la linealidad del juego, y salimos a pasear, por ejemplo, con nuestro automóvil, no podemos pasar de recorrer una cuadra porque chocamos contra un muro transparente que no nos permite el paso

Vas a tener que revisar tu máquina, o de estar seguro que tu juego no sea una copia pirata, porque jamás nos paso, y de todas maneras el juego trae un modo Free Ride y Free Ride Extreme, para hacer justamente no misiones, sino lo que quieras.

o que en la misión del robo de documentos de la mansión, entran dos guardias a matarnos, y como justo llegamos a la caja fuerte, se produce la infaltable secuencia de video cinemática, y luego de ella, "increíble", los guardias están paralizados en el medio de la estancia esperando que los matemos congelados, ni que hablar de la mision en que debemos matar a Morello y debemos seguirlo en el auto hasta el aeropuerto, que ni por casualidad podemos matar antes de llegar al lugar, porque solo debemos mantenernos cerca evitando a todos los autos, peatones y policías que se les ocurre tirarse directamente contra nuestro auto que va a dos por hora mientras el otro va a mil, lo increíble es que siguiendo el objetivo señalado y lineal de Mafia, crucé el automovil de Morello, y no le permití el paso, bajé del mío para sacarlo del suyo, y el tipo se queda parado en el aire, mientras le descargo todo el arsenal y nada de nada, hasta que llegó la policía y me mató, esto pasa porque era imposible matarlo, solo había que mantenerse cerca, para que continuara la película, perdón, el juego.

Y, sí, nadie es perfecto. Y pensar que a mí me criticaban porque le buscaba peros...

Y ni qué hablar en una de las secuencias del final, donde después de haber volado con las granadas que bajan por las escaleras del museo de Arte, muerto más que muerto, continúa una secuencia pequeña de video, donde nuestro personaje se aleja caminando de la escena como si nada, para luego reiniciar la misión desde el savegame anterior a esta muerte, o morir acribillado mientras arrancaba la secuencia siguiente de video y dar la misión como cumplida.

LLegué a pensar que si quería ver una película con buen argumento en vez de jugar un fichín, mejor la proxima compro un video del Padrino, y de paso no siento que paseo mi personaje para pasar de una buena secuencia de video a la otra.

Es una cuestión de gustos, Mafia no es una película, tiene un argumento digno de una película y es un juego fenomenal, técnicamente y a todo nivel en general. Desgraciadamente, ni el mejor de los juegos deja de tener bugs, o a ver si hacen como el Oso y ven los autos voladores del GTA III...

En fin, gracias de todos modos, porque a pesar de todo esto que digo, tampoco descalifica a este juego al grado de no jugarlo, pero, mis muchachos, (perdonen, pero tengo 44 años) no les parece que nos encontramos con otro Hidden & Dangerous, que fue una maravilla que nunca olvidaré, pero, Cristo Santo: Qué les pasa a esta gente, ¿No testean los juegos?

El Hidden es de la misma gente, Illusion Softworks, y según recordamos todos -aunque nos encantó y lo dimos como juego de ese año-, tenía más bugs que el Windows, por la Santa Eucaristia de la Madre de Dios... 8)

Mafia tiene más de tres años de preparación, y en virtud a todo el trabajo que tiene, creo que todos los bugs y la mala IA ofenden al mismo juego. Porque pueden creerme que de no ser por la buena historia que tiene, difícilmente uno pueda continuar con un juego con tantos bugs.

Bueno, me despido, agradeciendo este espacio donde dar mi opinión, y gracias por recomendar Syberia. Lamento haberlo terminado, un verdadero placer.

Genaro F Delego

Aparte de lo expresado, teníamos preparado un discurso demoledor al respecto (que nos había escrito el propio Padrino de puño y letra), pero preferimos mandar al frente a uno de nuestros lectores, para no "quedar pegados", je je je...

COMO GOZAR Y NO MORIR EN EL INTENTO

Estimados Amigos:

Tengo 51 años, y veo las cosas con medio siglo de observaciones hechas sobre la base de mi experiencia como diseñador gráfico, y en el campo de las artes plásticas. También amo el cine desde niño, y sobre films de gángsters, se puede decir que vi lo suficiente como para opinar sobre algunos aspectos del juego Mafia.

El argumento del que todos hablan, no es más que un "refrito" de innumerables películas que hemos visto desde siempre, y por ello su categoría de clásico.

El mérito de Mafia radica en que todo esto que ya conocemos, esté en un videogame: la historia que narra, si somos honestos, no sorprende por su originalidad, es un mítico estereotipo del género, lo que atrapa es que no es habitual que un argumento sea tan claro, y sin lugar a confusiones en su narración, es un sorprendente trabajo de guión y desarrollo del storyboard. Como conclusión final, Mafia es un juego maravilloso.

Los puntos a descontar están referidos al funcionamiento de esta maravilla, que si no fuera por su belleza, no hubiera siquiera intentado terminar. ¿Por qué los responsables de la programación se empeñan en hacer las cosas difíciles, cuando en realidad el placer sobreviene cuando gozamos libremente del devenir del juego? No se puede estar tanto tiempo tratando de ganar una carrera de automóviles, no se puede soportar que las agresiones de nuestros enemigos duelan el doble que las nuestras. Las situaciones deberían ser razonables, porque el juego intenta serlo, no es un juego creado para jovencitos hiperkinéticos que sólo disfrutan de tirar tiros sin ton ni son.

Aquí está a mi entender la falla del juego, el grado de dificultad de algunas escenas que no se justifican, porque se tornan incoherentes, y ello lleva a una innecesaria frustración y encono con tan bello producto.

Para terminar diría, no es acaso en la parte final del museo de arte donde las dificultades rozan con lo ridículo, y nuestro enemigo en común se desplaza por el escenario a una velocidad poco creíble, y que en definitiva me causaba risa porque era claro que la intención de los programadores era que tuviera una ventaja sobrehumana cuando en realidad debió tener el desenvolvimiento promedio de todo el juego. De cualquier forma, gocé esta hermosura binaria, y espero antes de morir, jugar engendros holográficos en la cocina de casa.

Un abrazo

Gabriel Cotutiu
gcotutiu@interar.com.ar

Bueno, por fin alguien que usa la cabeza para al fín y al cabo estar de acuerdo con varios lectores que se dedican a despotricar porque sí. Aunque lo terminás matando también, pero con un estilo muy particular, nuestro "Padrino" te hace ganador de la

orden en CD Market para que te lleves un excelente premio.

Fijate en el recuadro de esta misma página, para saber de que se trata y cómo pasar a retirarlo. ¡Felicitaciones!

NADA DE MARICONADAS

Bueno, hace mucho que quiero escribirles, pero como en mi casa no había internet (no había, aprovechamos una promo de... no voy a mandar el chivo) y no voy hace tres meses al cyber donde voy frecuentemente, no pude.

La revista con el nuevo diseño está muy bien. Pero lo que no puedo evitar escribirles son los comentarios que hacen debajo de la santa foto, como: "Baberos, por favor", "A quién le tirooooo", etc. La razón es sencilla: me hacen acordar a las revistas españolas!, qué quieren que les escriba, es la verdad, cualquiera que haya leído una española me va a dar la razón.

Vale, tío, vale. Ya la hemos calao.

Está bien, quieren hacer un comentario gracioso, pero lo que logran es asemejarse a una revista española, no pierdan su estilo por favor.

No le hagan caso a ese pancuca (panza, culo y cabeza, por si no saben) que envió la carta titulada "Sólo por curiosidad".

El no es el lector número 1, si lo fuera, no diría boludeces como "si aumento precio la calidad tiene que ser la misma", no sé, como que quiso decir que ustedes le meten la mano en el bolsillo a él, no creo que sea así. Que averigüe los precios, a ver, que se dé cuenta de su esfuerzo, yo sé los precios del papel (mi tío trabaja en una imprenta) y los felicito, y les agradezco por el enorme esfuerzo por mantener el precio de la revista que debería ser de más de $15 (si no me equivoco aproximadamente), Uds son la mejor revista por el esfuerzo que hacen y la información. Después dice otras verduras, pero no quiero alargar la carta.

Un verdadero gili..., venga... ¿A que sí?

En si, no son culpables de nada, hacen lo mejor que pueden y lo puede ver cualquiera, siempre usan, pienso yo el 100%

Venga, entonces, ¡A pasarla como una moto! ¡Y que viva el Aleti!

FACUNDO's FAN CLUB

Descubrí XTREME PC en el número 54.

Por suerte no nos decís que sos el lector número uno. ¡Gracias!

Así que el daño que les había hecho la realidad argentina no lo noté. Lo noté, sí, en el número 55. Lo cierto es que desde hacía varios años que no leía una revista completa. Y cuando digo completa quiero decir exactamente eso. Realmente hacen un buen trabajo.La revista es apasionante, se lee en un día y no tiene desperdicio. Lo mejor, sin duda, es la crítica de los juegos. Son excelentes críticos de juegos. Consiguen resumir todo lo importante. Lo describen, lo critican, lo analizan y lo evalúan con respecto a otros juegos. Debido a la claridad con la que escriben, vale la pena leer incluso las críticas en contra. Llamativamente, las críticas a favor no son aburridas. Esto es importante, ya que elogiar es un trabajo más complejo que destruir. Y cuando destruyen lo hacen muy bien. Con humor pero con argumentos. Como ustedes disfrutan de dar tantas opiniones, yo me juego (espero no arrepentirme) en favor de un crítico favorito dentro de la revista.

Facundo Mounes es quien mejor escribe. La nota sobre Tomb Raider es excelente, y cumple con todo lo dicho en esta carta hasta ahora. Soy un fanático del juego, y no hay nada que él diga que no sea serio y basado en la realidad (aunque claro, como fan, mi paciencia hacia los juegos es infinita). Facundo se dedica, en general, a analizar juegos basados en películas, un tema que me apasiona particularmente, pero cuando sale de ese tema, por ejemplo Rollercoaster Tycoon 2, también escribe bien. En esa nota el analiza, con mucha inteligencia, que el juego puede resultar excelente para quien no haya jugado al anterior. De esta clase de detalles está construída la revista.

No coincido con él en su amor por Tolkien. Prefiero las dos películas de Peter Jackson a los dos primeros libros de El Señor de los Anillos. Vuelvo a felicitarlos por hacer una revista tan divertida como seria, y tan útil como simpática. Seguiré comprándola y les contaré si algo no me gusta o me molesta. Como lector novato, no sé si hicieron alguna vez un especial de cine y juegos o juegos y cine. De existir tal especial, me encantaría saber en que número está. Y si no lo hicieron... ¿Qué están esperando?

No es para nada mala idea, pero en otra dimensión, tal vez...

Me gustaría ver una lista de favoritos de ustedes en este rubro. Mientras espero la secuela de Tomb Raider (la del juego que me encanta y la de la película que no me encanta nada) y trato de conseguir el juego basado en The Thing -la obra maestra de John Carpenter-, me despido hasta la próxima.

La obra maestra y la única peli buena del querido John...

Un abrazo
Santiago García

Bueno, esto es todo por este mes, esperamos que se hayan entretenido tanto como nosotros armando este correo, y los invitamos a reencontrarnos aqui, el mes que viene.

LA CARTA DEL MES

Si saliste seleccionado como autor de la carta del mes, o para que quede más claro, te llamás Gabriel Cotutiu y tenés un DNI más o menos entero que lo certifique, ponete en contacto con nosotros para retirar tu premio, igualito al que ves en esta foto.

Para todos aquellos que quieran participar y vanagloriarse en el barrio, nos parece oportuno aclarar que no intenten nunca jamás imitar el contenido o el estilo de la carta ganadora, porque no es por nada en particular que premiamos una carta.

O sea, si una vez gana una que nos critica, no significa que esas van a ganar siempre, ni una historia de esas que siempre nos mandan.

O sea, la imitación es la mejor manera de NO ganar el premio. Por otro lado, queremos que sea una cuestion amena -no una competencia- y que nos escriban porque nos quieren, no por el premio... 8)

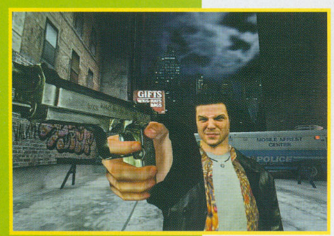
El premio de este mes un Saitek P150 USB Action Pad cedido gentilmente por la gente de CD Market, allí encontrarán todas las novedades para PC y Consolas, tanto en juegos como accesorios.

WWW.CDMARKETONLINE.COM.AR

PARA CARTEARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, la vieja y querida carta a nuestra redacción, y por el otro, vía Internet por e-mail.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Tucumán 2242, 9° "D" (1055) - Capital Federal / e-mail: xtreme@fibertel.com.ar

TAKE TWO Y LOS LANZAMIENTOS QUE PLANEA PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS





Take-Two, famosa distribuidora de juegos de renombre como GTA III, estuvo repartiendo un interesante anuncio de prensa, en el que nos cuenta las maravillas que nos reserva para el resto del año, así como para el venidero. Sin duda, lo más interesante es la llegada de Grand Theft Auto: Vice City a la PC. En la época de su lanzamiento, Take-Two y Rockstar dijeron que el juego era exclusivísimo de la consola Playstation 2 (en gran parte, esto se debe a que la música del juego es propiedad de Sony Records). Pero parece que cambiaron de idea, por lo que muchos usuarios de PC (entre los que se encuentra nuestro General Ochentoso), van a saltar en una pata al poder ver a Tommy Vercetti hacer de las suyas en sus monitores, y sobre todo, al escuchar esa música fulera (esperemos que, como en GTA III, se puedan editar las radios).
Los títulos que siguen en la lista no son de menor renombre, ya que entre ellos se cuentan Hidden & Dangerous 2, Serious Sam 2, y Railroad Tycoon 3.
Todo esto, nada más que para el resto del 2003. Pero Take-Two va más allá, y nos cuenta lo que prepara para el 2004. Para empezar, una secuela de Max Payne, llamada Max Payne 2 (duh!), que nos contará qué es de la vida del policía adicto a los calmantes. Lo que le sigue es algo obvio, y muy esperado: GTA IV, que será la verdadera continuación de GTA III, con nuevo engine y todo (no como Vice City, que después de todo es una expansión disfrazada). Por último, Take-Two piensa sacar una secuela de State of Emergency. Lo que decepcionó de esta noticia, es la ausencia total de un nombre de peso: Duke Nukem Forever, título que 3D Realms viene prometiendo desde hace tiempo. Las fechas de lanzamiento definitivas de cada juego serán aclaradas 90 días antes de su publicación. Esperemos que estos nombres se conviertan en los clásicos del futuro. Eso sí, habrá que ir afinando la PC, ya que de seguro no correrán sobre cualquier batata... X

JUGAR A SER UN PLAYBOY, PERO COMO LOS GRANDES

Arush Entertainment y Groove Games han firmado un contrato por varios años con la mega-empresa del conejo ratonero, Playboy. El primer juego que desarrollarán bajo esta firma se encuentra en la fase de diseño conceptual, pero nos revelan que será algo así como un Sim, en el que habremos de edificar un imperio de la pornografía, e intentar alcanzar el nivel de éxito de Hugh Hefner, el millonario playboy fundador de la marca.
"Este juego único, basado en la popular marca Playboy, permitirá a los videojugadores convertirse en Hugh Hefner" nos comenta Jim Perkins, Presidente y CEO de Arush Entertainment. "Esto será divertido, motivará a los jugadores a construir su propio imperio Playboy virtual, y vivir el estilo de vida Playboy". Esperamos que con esto no se refiera a vivir como Hugh Hefner, ya que no me imagino viviendo como un viejito alcohólico (aunque con todas esas minas...). El primer juego de Playboy verá la luz en el 2004. X

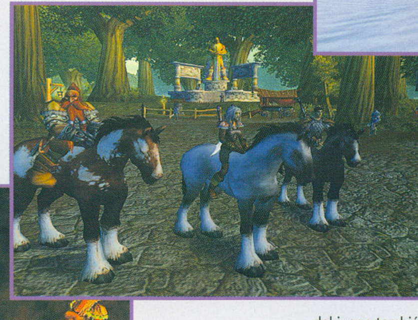
ACTIVISION LICENCIA A MARVEL POR UN BUEN RATO

Activision ha anunciado que extendió su contrato de exclusividad con la gran firma de comics Marvel. Este contrato le da permiso para crear cualquier videojuego con las licencias de X-Men, Spider Man, Fantastic Four y Iron Man, hasta el año ¡2009!. Con la película de X-Men próxima a salir, Activision ya está preparando pilones de juegos para aprovechar la exitosa licencia. Entre ellos, se encuentra el esperado X2: Wolverine's Revenge, en el que nuestro canadiense favorito nos mostrará todo su power. Al parecer, Activision realmente se está poniendo las pilas, para que X2 pueda ver la luz al mismo tiempo que la segunda película de los hombres X.



EL AÑO DE LOS MMORPG

Parece que este año los MMORPG se vienen con todo, y varias empresas se disputan el ancho de banda de los usuarios, con lanzamientos de impresionante calidad. Blizzard se anota en la lucha con World of Warcraft, un título que viene desarrollando hace rato, pero que sufrió un par de retrasos significativos. Este tiempo extra se empleó para mejorar los gráficos, que a esta altura son realmente espectaculares. El juego nos ubicará, obviamente, en el universo de Warcraft, en el que manejaremos un héroe que podrá estar tanto a favor de la paz en el mundo de Azeroth, como ser partidario de su ruina total, un rol que muchos disfrutarán, sin duda.



Por otra parte, Codemasters se encuentra desarrollando Dragon Empires, otro MMORPG que promete estar entre nosotros esta primavera. El juego contará con un poderoso engine (es el único detalle que ha filtrado Codemasters, aunque esperamos que el resto del juego también sea así de bueno), que incluso modificará el entorno de acuerdo al estado del tiempo: cada árbol, arbusto, plantita, etc, será afectado por el clima. Al parecer, este juego le sacará humo a nuestras placas de video, reflejando absolutamente todo en cualquier espejo de agua, desde el cielo, hasta nuestros personajes. X

THE SIMS ONLINE: GRAN DECEPCION PARA MUCHOS

A pesar de que EA hizo lo imposible para presentar a The Sims Online como un juego revolucionario, parece que esta vez, los Beta Testers le fallaron. Mucha gente ha dejado de jugar por completo en menos de una semana: un rendimiento muy pobre para el que se esperaba que fuera un juego online "adictivo". Al parecer, The Sims Online se quedó a medio camino, comparado con el suceso que representó el Sims original, gracias a que carece de los detalles que hicieron famoso al juego, convirtiendo a su versión online en un mero salón de chat. En este juego, sólo controlamos a un personaje: nuestro alter-ego Sim, en vez de un barrio entero como en The Sims. Además, el aspecto económico está tan mal diseñado, que para poder reunir el dinero que cuesta construir una casa decente, necesitamos largas sesiones de juego desarrollando los skills de nuestro personaje lo suficiente como para que goce de un sueldo mínimo. Es común ingresar al juego, visitar una casa, y en vez de ver gente disfrutando de una fiesta, descubrir un club de ajedrez... X





BLACK HAWK DOWN RETRASADO





Delta Force: Black Hawk Down es un FPS de acción orientada a equipos que se encuentra desarrollando la gente de Nova Logic, y en el que cumpliremos el rol de un soldado del décimo regimiento de la Task Force Rangers, en su cruzada contra el gobierno de facto de Somalia en el año 1993. El juego está basado en las misiones reales que estos soldados cumplieron en esa guerra. Nova Logic pidió soporte a Rangers veteranos para elevar el realismo del juego al máximo, pero esto no impidió que la fecha de salida sufriera un nuevo retraso -el tercero-, debido a que necesitaba ser "pulido" un poco más. Finalmente, se ha anunciado como nueva fecha de salida el 28 de Marzo. De todas formas, ya se encuentra disponible una demo multiplayer, la cual podés bajar cómodamente de los servidores de www.datafull.com. X

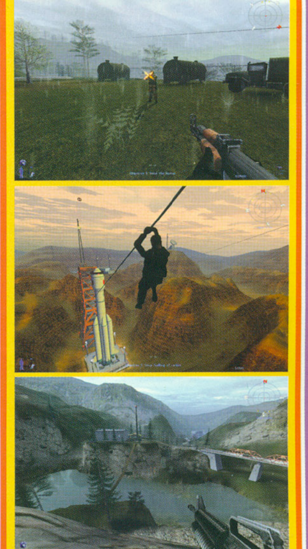
IMPOSSIBLE CREATURES: COMO LAS TORTUGAS NINJA, PERO DE MICROSOFT

Desde el 7 de enero se encuentra a la venta Impossible Creatures, el nuevo RTS de Relic Entertainment, que nos propone una temática que promete divertirnos mucho: experimentar con indefensos animalitos. Mas allá de las quejas de Greenpeace, el juego tiene una historia simple: un científico construye un laboratorio en el que podremos cruzar cualquier animal, y así obtener especies totalmente nuevas, que combinan las ventajas de cada animal original; ya sea tiburón con un tigre, un águila con un chimpancé, un político con un cerebro (más imposible que esto...), etc... Microsoft, que se encarga de distribuir este juego, nos señala sus ventajas: está diseñado para que cualquier persona, aunque no conozca el género de los RTS, se enganche. La interface y el desarrollo son sencillos. El juego cuenta con nada menos que 50 animalitos para experimentar, así que ninguna partida será igual a otra. A no desesperar, que estamos abriendo las jaulas, y les prepararemos un mega review para el número que viene. X



IGI 2: COVERT STRIKE, LLEGAN LAS DEMOS SINGLE Y MULTIPLAYER PARA ROMPER EL HIELO

La Guerra Fría terminó, pero David Jones no para de hacer de las suyas. Y aunque los rusos parecen estar más tranquilos, siempre hay alguna excusa para molestarlos. Esta vez, se encuentran desarrollando una bomba de pulsos electromagnéticos, la cual, de ser activada, destruiría todos los artefactos electrónicos del mundo (¡Nooo, mi PC nooooo!). Pero Jones no se quedará de brazos cruzados, y recorrerá medio mundo para impedir que esto suceda. La publicación de la segunda entrega de la serie IGI corre por cuenta de Codemasters, y ya podés disfrutar de la demo multiplayer de este espectacular juego bajándola de los servidores de www.datafull.com. Pero claro, por si no te interesa jugar con extraños, también tenés disponible la demo single player en el Xtreme CD que acompaña a este ejemplar de la revista. El demo permite jugar un solo mapa, llamado Timberland, ambientado en una mina de oro. Se trata de sabotear los esfuerzos de una organización criminal por acceder a tecnología militar clasificada. X



XTREME RANKING ENERO 2003



La película The Lord of the Rings: The Two Towers. Sencillamente IMPRESIONANTE.

Este mes, Diego tuvo que salir varias veces de la editorial, lo que nos permitió descansar por un rato de su asquerosa música ochentera, y pudimos escuchar algo más normal...

Salió otro trailer de Command & Conquer: Generals, y tuvimos que andar pasando el trapo de piso para limpiar todo el enchastre que había formado la baba colectiva...

Los anuncios de Take Two no dejan de asombrarnos. Si no nos creen, vean el resumen en la primera página de news...

¡Salió Counter-Strike 1.6! Ahora, si me disculpan, me voy un ratito a liquidar algunos "terror" y vuelvo...

La expansión Road to Rome para Battlefield 1942, que saldrá a la venta en breve, y seguramente nos dará motivos para no dejar de masacrarnos en la redacción cada vez que tengamos un rato libre...

Como les contamos el mes pasado, por pedido de ustedes, nuestros queridos lectores, ha vuelto el Ranking a Xtreme PC. De esta forma, siempre van a saber con qué nos matamos en la Redacción cuando colgamos los guantes un rato. Como siempre les decimos, envíen sus cartas en un apartado en el que deberán especificar cuál es el juego que más están jugando, y cuál es el que más esperan. No se olviden de incluir el número de documento, junto con su nombre, o en caso de salir sorteados, el ganador será anulado. Todos los meses estaremos regalando un juego para que se lleven a sus casas.

LOS MAS JUGADOS

Posición	Título / Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Battlefield 1942** Digital Illusions / Electronic Arts	6	↑
2	**Medal of Honor: Spearhead** Electronic Arts	-	
3	**Silent Hill 2** Konami	-	
4	**Mafia** Illusion softworks / Gathering of Developers	2	↓
5	**No One Lives Forever 2** Monolith / Sierra	1	↓
6	**FIFA 2003** EA Canada / Electronic Arts	3	↓
7	**Hitman 2: Silent Assassin** IO Interactive / Eidos Interactive	7	
8	**Sim City 4** Maxis / Electronic Arts	-	
9	**Post Mortem** Microids	-	
10	**Combat Mission: Barbarossa...** Big Time Software / Battlefront.com	-	

LOS MÁS ESPERADOS

Posición	Título y Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Splinter Cell** Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	1	
2	**Pro Race Driver** Codemasters	-	
3	**Command & Conquer: Generals** Westwood / Electronic Arts	3	↑
4	**Doom III** id Software / Activision	5	↑
5	**CounterStrike: Condition Zero** Gearbox / Valve / Sierra	6	↑
6	**Hidden and Dangerous II** Illusion Softworks / Gathering of Developers	2	↓
7	**IGI 2: Covert Strike** Innerloop / Codemasters	10	↑
8	**Praetorians** Pyro Studios / Eidos Interactive	-	
9	**SWAT: Urban Justice** Sierra	-	
10	**Ghost Master** Sick Puppies / Empire Interactive	-	

No es ninguna novedad que Battlefield 1942 es impresionante, y su multiplayer nos tiene a todos enloquecidos en la redacción... no podemos parar, vemos un tanque y ya nos queremos meter dentro. Medal of Honor: Spearhead está muy bueno, aunque es muuuyyyy corto. Y Silent Hill está empezando a copar mucho, y les prometemos una review completa del mismo para nuestro próximo número. Mafia sigue estando presente en nuestros discos rígidos, y Diego sigue dándole fruta a todo el que lo desafíe a un partido de FIFA 2003, aunque ahora empezó a ejercitar sus manías de estratega con el espectacular Combat Mission: Barbarossa to Berlin... X

¡Para poder ver el final de la trilogía de The Lord of the Rings vamos a tener que esperar casi un año! Ufffff......

Se retrasó la salida de Tom Clancy's Splinter Cell hasta mediados de febrero. Parece que Sam se empeña en llegar despacito y en puntas de pie...

Los ports para PC de juegos de Xbox (entre ellos, Tom Clancy's Splinter Cell), que tienen requerimientos astronómicos para poder jugarlos dignamente...

Otro año que pasó, y ni noticias de Duke Nukem Forever. A ver si para el 2005 aunque sea terminan la versión beta...

Que los muñequitos de Combat Mission: Barbarossa to Berlin se parecen a Pablito Codevilla, jejeje... ¡Sorry, Diego!

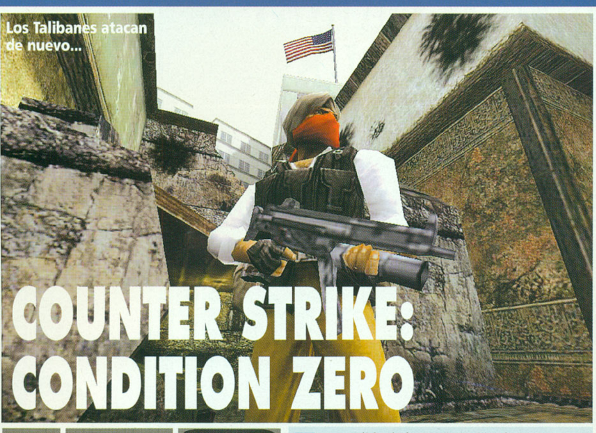
Medal of Honor: Spearhead es taaaaan corto...

No pudimos encontrar todavía dónde guarda Diego su música ochentosa, para tirarla por la ventana... especialmente, la banda sonora oficial de Grand Theft Auto: Vice City ¡Maldito seas, Diego!

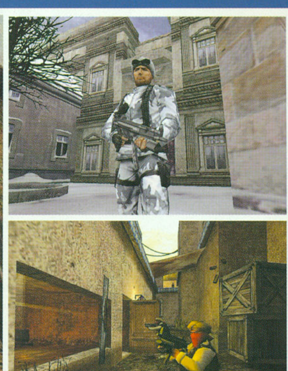
The Sims Online es sin dudas el más fuerte candidato a Decepción del Año. Una lástima, con todo lo que esperábamos de este juego... ¡grosísima metida de pata del señor Will Wright!

Que una empresa supuestamente seria como Konami, lance una porquería como Frogger: The Great Quest ¡Puajjj!




Los Talibanes atacan de nuevo...

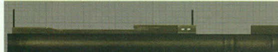
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

















Las nuevas armas e items del Condition Zero: Famas, Galil, M60, el cocktail Molotov, la granada de gas venenoso y el escudo. Del Machete todavía no mostraron fotos.

La salida de la continuación de Counter Strike, el exitosísimo Mod de Half Life (uno de los juegos mas jugados en red en el mundo), viene de retraso en retraso. Pero acá tenemos estas nuevas capturas, que nos van mostrando el producto casi terminado. Counter Strike: Condition Zero, estuvo originalmente a cargo de Gearbox, pero gracias a que Bill Gates se llevó a todo el equipo para desarrollar la versión para PC de Halo, la posta pasó a manos de Ritual (Elite Force). Esto hará que sin duda este juego será consagrado como el más retrasado de la historia, ya que el cambio de empresa, seguramente producirá otro retraso en la fecha de salida, programada para el 30 de Marzo. Igual, fanáticos de CS somos muchos, así que vayan viendo estas fotitos que prometen.

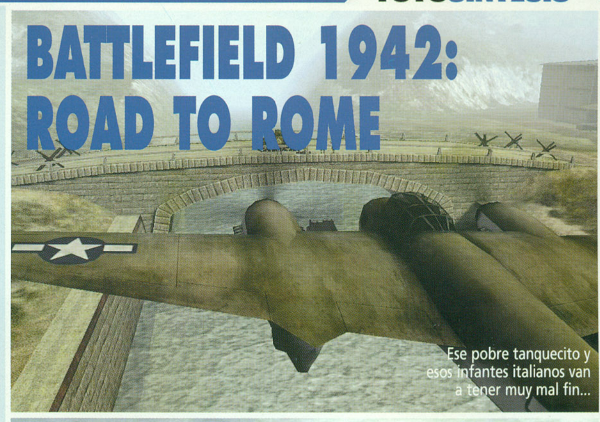


- Es increíble cómo se le saca el jugo al engine de Quake 2: a pesar de que los años pasan, todavía sirve para hacer maravillas como éstas...


El viejo vicio no muere, la Colt siempre presente para hacer picadillo de terroristas

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Si sos fana del espectacular Battlefield 1942, andá buscando el babero, porque su primera expansión, titulada Road to Rome, está a punto de salir a la venta: su lanzamiento está fechado para el 4 de febrero. Road to Rome, como su nombre lo indica, estará basada en la campaña de Italia, comenzada en 1943 con la invasión de Sicilia y el desembarco en Anzio por norteamericanos, británicos y franceses libres, y continúa con los durísimos primeros meses de 1944, previos a la conquista de Roma. El pack incluirá 6 nuevos mapas: Operation Husky, Salerno, Monte Cassino, Operation Baytown, Anzio y Monte Santa Croce. Se incluyen nuevos sets de voces para los italianos y los franceses libres, y un amplio surtido de nuevas armas y vehículos: entre los vehículos acorazados se cuentan el antitanque alemán Sturmgeschutz, el tanque italiano M11-39, el norteamericano M3 Grant, y el semioruga M3 GMC, que se maneja como un APC pero porta un cañón antitanque y una ametralladora. Para aquellos que se especializan en pilotear aviones, la expansión incluye excelentes adiciones como el bombardero británico Mosquito y el BF-110 alemán, así como la fortaleza volante yanqui, el B-17. Entre las nuevas armas de mano, la más impresionante es la ametralladora italiana Breda, y también encontraremos a los franceses armados con el subfusil británico STEN SMG, y por fin, la bayoneta para los rifles de los ingenieros, capaz de matar a un enemigo con su nivel de salud a tope de un solo golpe. Pero dejemos de hablar, y remitámonos a las imágenes, que hablan por sí solas... X



Ese pobre tanquecito y esos infantes italianos van a tener muy mal fin...



Recibiendo con todos los honores a las tropas aerotransportadas rivales





1. Lucha sin cuartel: un BF-109 persigue a un caza americano. 2. Un puesto italiano sufre el asalto de los paratroopers yanquis



El cazador cazado: un Sturmgeschutz recibe las atenciones de un M3 Grant

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **RTS**

FICHA TECNICA

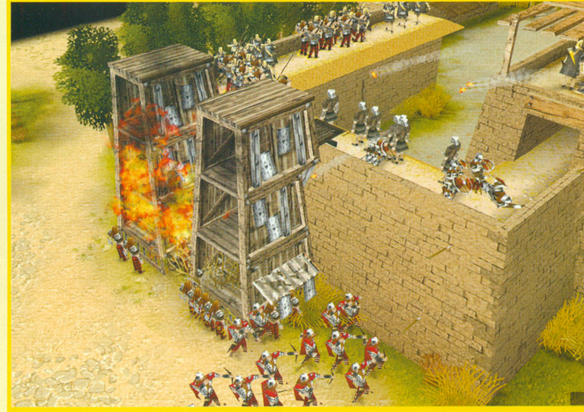
COMPAÑÍA: Pyro Studios
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.praetoriansgame.com
FECHA DE SALIDA: Febrero de 2003
DEMO: ¡En el Xtreme CD!

PRAETORIANS

BIFES A LA ROMANA

Una vez más, como ya se está haciendo costumbre, los chicos de Pyro Studios pretenden redefinir el concepto de la estrategia en tiempo real, y quemarnos las pestañas como ya lo hicieran una vez con el queridísimo Commandos. Esta vez, la historia se remite a unos cuantos años antes. Digamos, unos 2000, época en la que Bárbaros, Egipcios y Romanos se disputaban el mundo conocido en encarnizadas batallas, donde lo importante no era quién disponía de más comida o madera, sino quién obtenía la mejor posición en el campo de batalla, y sobre todo, la superioridad numérica.

Y precisamente este es el principal condimento de Praetorians: aquí no tendremos que preocuparnos por recolectar recursos. Simplemente, deberemos abocarnos a idear la mejor manera de sacar provecho de la situación en la que nos encontramos. Pero esto no será tan sencillo como parece, ya que tendremos que conocer muy bien el terreno, como así también las características de nuestras unidades. A menos, claro está, que deseemos ser destrozados por una horda de Bárbaros con sed de sangre.


Asediando una fortaleza enemiga: una torre de asalto en llamas

No todo en la vida es juntar oro y madera...

En Praetorians, encarnaremos a un general Romano, quien, para enfrentar a los enemigos de Roma, deberá recorrer con su ejército los más diversos parajes, como los áridos desiertos de Egipto, las heladas cumbres de las tierras del Norte, e incluso la tierra natal del Imperio Romano, la Italia del siglo I a.C. Aún así, en determinadas misiones tendremos que comandar a los Bárbaros, y a los Egipcios, para cumplir con alianzas con los mismos, o ayudarlos con nuestras fuerzas en sus respectivas revoluciones militares.

De más está decir que cada civilización contará con sus propias unidades, completamente diferentes del resto, y cada una de ellas con sus fortalezas y debilidades, que las hacen más o menos efectivas en determinadas situaciones. A esto, tenemos que sumarle el hecho de que cada civilización posee atributos únicos, que la diferencian del resto, y dan los lineamientos de la estrategia a seguir. De esta manera, nos enteraremos que los Romanos se caracterizan por su increíble organización en el campo de batalla, pudiendo elaborar complejas estrategias y ataques muy elaborados, logrando así un ventajoso aprovechamiento del terreno. Los Bárbaros (Galos, Germanos y Celtas) se destacarán por su valor y tenacidad en el fragor del combate, y por la movilidad de sus unidades, que pueden transitar de mucho mejor manera los terrenos más complicados. Por último, los Egipcios, caracterizarán por hacer muy buen uso de los avances tecnológicos y de la religión, logrando una supremacía cultural sobre el resto.

Aunque no recolectaremos recursos con los cuales generar, por ejemplo, nuevas unidades, sí dispondremos a veces de villas a las cuales podremos enviar centuriones, para que se encarguen de reclutar más hombres para aimentar nuestra maquinaria bélica. También tendremos que aprender a emplear los "recursos" que nos brinda cada escenario, como pedazos de máquinas viejas o destruidas, con las cuales crear las propias. Y ni qué hablar del empleo de la ventaja posicional, pudiendo utilizar un bosque para generar una emboscada, o un río de poca profundidad para escapar con nuestros caballeros, mientras que los arqueros enemigos no podrán seguirnos.

Nuestras unidades serán capaces de ganar experiencia en el combate, brindándonos así la opción de "upgradearlas" con mejor armamento y corazas. En el caso de los soldados romanos, estos podrán adoptar formaciones especiales, como la conocida "tortuga", en la cual los infantes se agrupaban y encerraban empleando sus escudos como

si se trataran de las placas del caparazón de este animal, dejando sobresalir únicamente sus lanzas: una formación casi invulnerable. Praetorians presentará una campaña principal dividida en 20 misiones, más la posibilidad de jugar Online, con hasta ocho jugadores, de la manera tradicional.
La interface será, según la gente de Pyro Studios, sumamente intuitiva. Sin embargo, resulta extraña la idea de no comandar unidades individualmente, sino hacerlo solamente con grupos de unidades del mismo tipo. Desde luego, no es el modo de manejo de unidades que estamos acostumbrados a



- Lugares como éstos, son ideales para emboscar...
- Comandando los ataques...

ver normalmente en los RTS. Sin embargo, este sistema parece resultar ventajoso para el caso de Praetorians, ya que de esta forma, si las unidades de un cierto grupo han recibido un daño considerable, podrán unirse a grupos más fuertes, para así prolongar su período de supervivencia. De esta forma, tampoco tendremos que lidiar con los problemas que se suceden en otros RTS, como por ejemplo, tener a un par de caballeros mezclados con la infantería, que no rinden como deberían a causa de ello.
Uno de los puntos fuertes del juego, residirá en la toma de fortalezas. Y será aquí donde realmente tomaremos conciencia de lo complicado que puede llegar a ser abrirse paso a traves de las murallas de un bastión bien defendido. Para lograr el éxito, tendremos que realizar ataques sumamente organizados y bien pensados, ya que unos cuantos arqueros bien ubicados en las torres, y unos cuantos soldados aquí y allá, pueden arruinar por completo nuestros planes. Las únicas forma de ingresar a las fortalezas, serán mediante escaleras, que nos permitan trepar por sobre los muros de éstas, y por la puerta principal, para lo cual tendremos que embestirlas con arietes. Claro está que también podremos utilizar maquinaria pesada para debilitar las entrañas mismas de la fortaleza.

A no olvidarse del aspecto técnico...

En este apartado, Praetorians planea incorporar modelos súper detallados, tanto en cuanto a unidades, como a escenarios.Cada soldado, incluido hasta el último arquero, lucirá de maravilla. Los terrenos poseerán un enorme nivel de detalle en cada uno de sus elementos, mostrando en toda su grandeza y majestad las cumbres nevadas del Norte, o los bosques de la región Romana. El sonido también será acorde con el resto del conjunto. Las melodías serán las clásicas marchas militares, incorporando diferencias en su cadencia, de acuerdo a cada una de las civilizaciones. De esta manera, por ejemplo, resultará sumamente agradable y reconocible, la clásica música celta que enmarcará el ataque de los Bárbaros. Las voces de las unidades corresponderán a los dialectos propios de la época, aunque al parecer también se dispondrá de una opción para que todas las voces sean en un solo idioma, por lo cual suponemos que casi con seguridad encontraremos una versión con las voces en castellano. Pero de todas formas, esto no está confirmado.
Sin lugar a dudas, la IA de Praetorians promete ser increíble, con tropas que saben reconocer las debilidades del enemigo, que pueden definir cuál es la mejor forma de aprovechar el terreno, que saben esperar el momento justo para atacar... en definitiva, la IA promete complicarnos las cosas a más no poder, a todos aquellos que osemos retar al juego en su máximo nivel de dificultad.
Si de todo lo que han prometido la gente de Pyro Studios, tan sólo, y para no exagerar, se cumple un 50%, ya estamos dando por descontado que tendremos en nuestras manos, una vez más, uno de esos clásicos que prometen segunda parte. Si por el contrario, cumplen con todo lo que han anunciado, cosa que no resultaría extraña, entonces, amigos míos, prepárense porque se les van a quemar las manos, de tanto aplaudir. Y si no me creen, pueden ir viendo la demo que les ofrecemos en el Xtreme CD... X



De arriba hacia abajo:
- Los combates son frenéticos, y muy encarnizados
- Asediando una fortaleza egipcia
- Irrumpiendo en la Ciudadela interna...
- La "tortuga romana" es letal contra la caballería
- Un ataque a una villa

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **FPS DE COMBATE TÁCTICO**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Sierra
DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.swatuj.com
FECHA DE SALIDA: 14 de Marzo de 2003
DEMO: No disponible

SWAT: URBAN JUSTICE

UN SERIO OPONENTE PARA RAVEN SHIELD

Ya estamos próximos a la fecha de salida de un FPS de combate táctico que planea darle dura lucha a Tom Clancy´s Rainbow Six: Raven Shield. Se trata de SWAT: Urban Justice (SWATUJ). Sus creadores, la gente de Sierra, piensan lanzar un título independiente, y no simplemente una continuación de aquel SWAT 3: Close Quarters Battle, que saliera a competir directamente con Rainbow Six: Rogue Spear, allá por el año 1999.

En esta ocasión, el título en cuestión pretende convertirse en el modelo a seguir por los demás juegos del género, incluyendo para lograrlo una tecnología de avanzada, junto con una modalidad de juego que es variable hasta en sus más mínimos detalles.

Al igual que en el anterior,título de la serie, la historia estará ambientada en la ciudad de Los Angeles, pero esta vez en el 2006, un año después de los sucesos de SWAT 3. Durante la celebración del aniversario por los 225 años de la ciudad, diferentes bandas de malhechores, como los Loco Riders, Krazy Boys, y Compton 187, se han hecho con las riendas de la ciudad, por lo que el grupo de hombres y mujeres altamente entrenados de la unidad de Armas Especiales y Tácticas (SWAT) deberá encargarse de devolver la paz a la ciudad.

El mecanismo de juego será idéntico al que experimentamos en SWAT 3, en el que teníamos que armar grupos de cinco especialistas para cumplir los diferentes objetivos. Según la gente de Sierra, SWATUJ dispondrá de 16 apasionantes misiones, las cuales recrearán diferentes lugares de la ciudad de Los Angeles con un realismo y un nivel de detalles sin igual. Además, dispondremos del modo multiplayer, que nos permitirá jugar con o contra otros 23 jugadores en red o Internet. Y si nos aburrimos de los mapas o misiones, podremos recurrir, tanto a un editor de niveles, como a un editor de mods, con lo que la diversión parece no tener límites.

Una de las características mas innovadoras que presentará esta nueva entrega, es la opción de Jumpstart, en la que podremos, antes de cada misión, decidir el accionar de nuestros compañeros de equipo, de modo tal que actúen por su propia cuenta, sin tener que estar nosotros tomando todas las decisiones dentro del juego. De esta manera, por ejemplo, podremos configurar a dos de los miembros de nuestro team para que actúen en conjunto, abriendo cuanta puerta se encuentre a su paso, y realizando la "limpieza" de las habitaciones. Esta opción ayudará mucho a generar un desarrollo de juego más dinámico, como así también contribuirá a facilitar la tarea a los jugadores menos experimentados. Lógicamente, los más osados podrán tener en sus manos el control de todos los aspectos del juego, desde la vestimenta y selección de armas, hasta cada una de las acciones que deba realizar cada miembro del equipo en pleno combate. Y en cuanto a las armas, creo que las 40 que poseerá el juego, tomadas directamente de sus contrapartes reales, son más que suficientes, y más si muchas de éstas pueden personalizadas con luces, miras láser, supresores, cargas, etc.


Gracias a la tecnología Motion Capture, todos los movimientos serán realistas.

La IA, factor siempre importante, promete estar a la altura de las circunstancias, con "sujetos" que actuarán teniendo en cuenta tanto lo que hagamos, como lo que no. A lo largo del juego, podremos encontrar más de 150 personajes diferentes, los cuales se dividirán entre sospechosos, rehenes y civiles. Cada uno de ellos seguirá rutas determinadas al azar, por lo que cada vez que tengamos que empezar de nuevo una misión, una nueva sorpresa puede estar esperándonos detrás de cada puerta.

Para cerrar con el apartado técnico, hay que mencionar que SWATUJ incluirá un engine gráfico asombroso: denominado Takedown, emplea la mayoría de los recursos que posibilita la tecnología DirectX 8, incluyendo rendereado de múltiples texturas, animaciones motion-capture, píxel shading, sistemas avanzados de partículas, y luces dinámicas con sombras en tiempo real. ¿Qué significa todo esto? Pues que SWAT: Urban Justice lucirá increíble...


Cada enemigo poseerá un modelo único.

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **ESTRATÉGICO DE GRITOS**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Sick Puppies
DISTRIBUCIÓN: Empire Interactive
INTERNET: www.ghostmaster.com
FECHA DE SALIDA: 1 de Marzo de 2003
DEMO: No disponible

GHOST MASTER

¡BUUUUUUHHHHHH!

Imaginen un título como los Sims, en el que tenemos que familiarizarnos con la vida de pequeños personajes que viven en lugares acogedores, y realizan las actividades diarias que podríamos realizar cualquiera de nosotros. Bien. Ahora piensen que, en vez de tener que trabajar para lograr que esos pequeños personajes vivan de la mejor manera posible, tendremos que hacerlo para lograr echarlos de la casa, asustándolos, y haciendo de su estadía una pesadilla inimaginable. Eso es precisamente lo que tendremos que hacer en Ghost Master, un juego en el que nos pondremos al mando de una horda de malvados fantasmas, que han visto invadida su privacidad por esos engendros llamados "humanos". Claro que no todo se reducirá a asustar a los habitantes del escenario de turno. Además, dispondremos de varias metas a lograr, las cuales nos serán informadas al comenzar cada nivel. De igual forma, podremos configurar, al principio de cada nivel, el equipo con el que enfrentaremos la tarea de aterrorizar a la familia de turno. Y para elegirlo, dispondremos de más de 50 tipos de fantasmas, los cuales iremos conociendo con el desarrollo del juego, y que poseerán diferentes poderes y habilidades especiales, que los harán más o menos útiles en determinadas situaciones. Todos estos fantasmas estarán tomados de "la realidad", es decir, de diferentes concepciones acerca de fenómenos paranormales, como así también de otras culturas y religiones.



Che, máquina, ¿Podés bajar un toque la calefacción?

Con respecto a los poderes o habilidades, se menciona que en total, podremos disponer de más de 150 diferentes, desde gritos aterradores, hasta apariciones demoníacas, pasando por paredes que se manchan de sangre, y cuartos que parecen incendiarse. Y en cuanto a los humanos, el juego promete un comportamiento bastante variado en cuanto a sus reacciones, ya que estos realizarán sus tareas habituales, y serán afectados por aquellos acontecimientos extraños que puedan ver, oler, sentir, o escuchar. A modo de ejemplo, se ha señalado que, si bajamos la temperatura de un cuarto, inmediatamente buscarán encender una fogata, y cosas por el estilo. En este sentido, la gente de Empire Interactive ha señalado que, a modo de contribuir al dinamismo del juego, será posible ver el juego, tanto desde la vista de los fantasmas, como de los humanos, lo que nos ayudará a comprender de mejor manera qué es aquello que los mortales "están necesitando". Del mismo modo que los humanos realizan sus actividades diarias, también lo harán los fantasmas, quienes rondarán por el escenario, aterrorizando a todo aquél que se cruce en su camino. Incluso podremos trazar recorridos, y ordenar ciertos comandos a realizar en determinadas situaciones, tal y como un estratégico como Ghost Master lo requiere. Y, de acuerdo al grado de pánico que generemos en los humanos, iremos obteniendo ectoplasma, que vendría a ser la materia prima que necesitaremos para utilizar los diferentes poderes, ya que cada uno de ellos requerirá una cierta cantidad de este elemento, como si de maná se tratase.

Ghost Master incorporará veinte misiones, todas ellas ambientadas en tenebrosos lugares, y muchas de ellas emplearán como argumento parodias de historias, mitos, libros o películas famosas. En cada misión, dispondremos también de objetivos secundarios, recibiendo beneficios por su cumplimiento. Dichos objetivos secundarios, consistirán mayoritariamente en rescatar a algunos fantasmas que se encuentran atrapados en diferentes partes del escenario, y para lograrlo, tendremos que realizar determinadas acciones. Y, claro está, si conseguimos rescatar a esos fantasmas, se unirán a nuestras huestes, y los tendremos a nuestra disposición en el siguiente escenario.

Pero no dejen que todo esto los confunda. Ghost Master no será ser un título pensado para asustar y asquear al usuario, al estilo de un juego de survival horror. En realidad, el juego estará orientado hacia el lado cómico, con melodías y gráficos que nos recuerden a algún dibujo animado del género, y con unos contenidos muy chistosos. De cualquier manera, no faltarán los momentos para hacernos saltar de la silla, con algún que otro grito desgarrador, o escenas hechas para crisparnos los nervios. Así que ya saben, si les gusta asustar o contar historias "de terror", entonces Ghost Master puede ser lo que estaban esperando.

TOCA PRO RACE DRIVER

SOS VOS EL QUE NO SABE NADA... ¡DE AUTOS!

CODEMASTERS VUELVE AL RUEDO EN EL SECTOR EN QUE MÁS SABE DE JUEGOS: EL DE LOS SIMULADORES DE CARRERAS. Y LO HACE, NI MÁS, NI MENOS, QUE CON SU LICENCIA MÁS EXITOSA, LA SERIE TOCA, SOLAMENTE OPACADA QUIZÁS POR LA OTRA SERIE IMPORTANTE DE LA EMPRESA, LA DE COLIN MC RAE RALLY. PERO ESTA VEZ, EL JUEGO TENDRÁ "ALGO MÁS" QUE CARRERAS PARA OFRECER, BRINDANDO UN FUERTE ARGUMENTO QUE SIRVE DE SUSTENTO A LA CAMPAÑA PRINCIPAL, COMO PARA QUE CADA CARRERA TENGA SENTIDO EN NUESTRAS VIDAS.

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL**



TOCA Pro Race Driver nos pondrá en la piel de Ryan McKane, un chico proveniente de una familia de pilotos profesionales, que sueña con seguir los pasos de su padre y a su hermano, quienes corren junto a los profesionales alrededor del mundo. Sin embargo, la vida le juega una mala pasada a Ryan, y su padre muere en un accidente en una competencia. Este trágico acontecimiento, lejos de deprimirlo, le da fuerzas para seguir la vida que su pa-dre llevaba, ingresando al mundo de las ca-rreras, para demostrarle a todos, incluso a su hermano, que está listo para ser el mejor piloto sobre la faz de la tierra. Esta historia servirá para que nos sintamos identificados con la vida de Ryan, y nos relacionemos con cada uno de los personajes que aparecen. Incluso llegaremos a tomarle un poco de odio a nuestro hermano mayor, según afirmaron los programadores de Codemasters.

Y dejando de lado la historia, nos adentramos en lo que el juego en sí va a ofrecer, que ya de por sí es más que suficiente para generar un sinnúmero de expectativas. Es que, entre todo lo que promete TOCA Pro Race Driver, se encuentran los más de 40 coches disponibles, los cuales se dividen en varias categorías, por ejemplo, la serie DTM alemana, los V8 Supercars de Australia, Elite championships, campeonatos nacionales, y, por supuesto, el Touring Car (TOCA) Británico. Además, cada coche tendrá múltiples modelos, con sus correspondientes sponsors oficiales, por lo que la cantidad de coches diferentes puede llegar a ser abrumadora.

En total, los campeonatos que podremos disputar, ascienden a la nada despreciable suma de 13, lo que, sumado a las 38 pistas oficiales que tendrá el juego, aseguran, por lo menos, "un par" de horas de diversión...

Otro aspecto en el que el juego promete no tener igual, es en lo concerniente al modelo de daños y física de los vehículos, que Codemasters asegura que será increíblemente realista, a tal punto que ha sido testeado por pilotos reales, para asegurarse que el grado de realismo sea inigualable. Nuestro coche reaccionará a cada choque, generando deformaciones muy precisas, que adoptarán la forma del objeto colisionado. Algo que otros título han incorporado, aunque de manera superficial, en TOCA Pro Race Driver estará representado con claridad. Cada parte de nuestro coche, por más pequeña que sea, es plausible de ser destruida o arrancada del cuerpo del vehículo, afectando obviamente nuestra forma de conducir. Y es que, además del modelo de daños, todos los factores que pueden generar problemas en la conducción, estarán ahí. Desde gomas pinchadas, hasta un motor que fundió los pistones por pasarse de revoluciones.

En todo juego de carreras, la IA juega un papel preponderante. Y en TOCA Pro Race Driver, aseguran que los coches controlados por la computadora, actuarán como si lo estuvieran por un humano, con todo lo bueno o malo que esto pudiera suponer. Para ello, cada piloto de la IA contará con seis diferentes habilidades conductivas, que serán las encargadas de determinar sus características de manejo, incluyendo esto a la agresividad con que se manejarán en pista.

En cuanto a los gráficos, bueno, creo que las imágenes hablan por sí solas ¿No? El nivel de detalle que puede llegar a tener el juego, supone un salto enorme desde la última entrega de la serie. ¿Qué más se puede decir, aparte del hecho que algunas escenas parecen tan reales, que por momentos se pierde noción de que son modelos generados por computadora? Por si todo esto fuera poco, la tecnología de TOCA Pro Race Driver posibilitará a los poseedores de una tarjeta de video Matrox de última generación, y dos monitores de sobra, la conexión de tres monitores en simultáneo, lo cual ofrecerá una sensación de inmersión dentro de cada carrera que no tiene igual. Gracias a esta tecnología, se amplía el campo de visión que poseeremos, pudiendo observar también lo que acontece a los costados de nuestro coche, mirando a través de las ventanillas.

Y en cuanto a la banda sonira, todavía cabe hacer conjeturas, aunque ya se han dado a conocer los nombres de muchas bandas y artistas conocidos que aportarán sus melodías al juego. Entre las que podemos citar, se cuentan "Search and Destroy" de Iggy Pop and the Stooges, "So, You're Leaving" de Al Green, "Death Trip 21" de Ash, "Cowboy Song" de Thin Lizzy, "Sweet Home Alabama" de Lynyrd Skynyrd, y "The Sea" de Morcheeba. Estas melodías tendrán la particularidad de mezclarse en el juego como un elemento más, y no sólo aparecer como banda sonora de los menúes. Gracias a esto, podremos escucharlas a través de los altavoces de algún circuito, o a través del sistema de sonido del garage.

En el apartado de efectos sonoros, la gente de Codemasters quiso asegurarse de que cada coche suene exactamente como debe sonar, por lo que realizaron grabaciones especiales de cada vehículo en una cámara de circuito continuo, elevando las revoluciones de cada coche hasta su extremo. De esta forma, se logrará que el sonido tenga la calidad que le es propia a las producciones cinematográficas.

No cabe duda que ni bien aparezca el juego, estaremos en presencia del gran candidato a llevarse el título de campeón de los juegos de carreras. La empresa retrasó tanto el producto (estaba pautado para Noviembre del año pasado) con el solo fin de asegurarse que ningún elemento quede librado al azar, y que todo lo que se promete en esta nota este presente en la versión final. Y si todo transcurre normalmente, así será, y Codemasters seguirá demostrando que no hay nadie que pueda sobrepasarla sobre ruedas. X

FICHA TECNICA

CATEGORIA: Carreras
COMPAÑÍA: Codemasters
DISTRIBUCIÓN: Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
FECHA DE SALIDA: 18 de Marzo de 2003
DEMO: Disponible en su website o en www.datafull.com









Desde arriba:
1. ¿Quién no soñó alguna vez con manejar un Alfa Romeo 147? ¡Ahora podrán!

2. Los gráficos son de calidad fotorrealística

3. La serie DTM alemana, nos dejará conducir algunos de los autos más exclusivos y deseados de ese país

4. Nuestro "héroe", en todo su esplendor. ¡Soy un banana bárbaro!
-Ryan McKane

Un palo de aquéllos... ¡Y con lo que cuestan los repuestos importados ahora...!



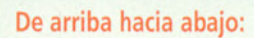






EL ESPECTACULAR MODELO DE DAÑOS

Como ya se ha mencionado, el modelo de daños de Pro Race Driver promete estar años luz delante de la competencia, y pensamos que la mejor manera de dejar demostrado lo que el juego promete en este aspecto, es con unas buenas imágenes, que de seguro despejarán más de una duda.
Para generar este modelo de daños, Codemasters realizó las mismas pruebas de ordenador que realizan las grandes compañías automotrices con el fin de testear como reaccionarían sus vehículos ante eventuales colisiones. Para ello, se genera una zona virtual de colisiones, otorgándoles a los programadores, la seguridad que los modelos de los coches reaccionarán de forma absolutamente real ante un choque, generando las lógicas abolladuras, roturas y desprendimientos de partes, así como también cualquier anomalía que afecte a la conducción.
Este sistema diseñado recibe el nombre de FEM (Finite Element Modelling), que es un sistema de detención de impactos que calcula de forma precisa las deformaciones en la estructura de los coches ante un choque, y calcula también cómo deben reaccionar las estructuras, tanto internas como externas. Como se puede deducir de estas líneas, el empeño y la tecnología que los programadores están empleando en el producto final, promete asegurarnos las más divertidas y realistas colisiones, como para que chocar, aunque nos haga perder una carrera, de todas formas valga la pena.

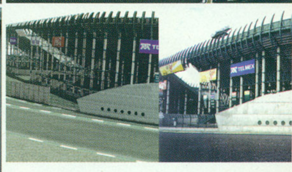


¿CUÁL ES EL MODELO REAL?

Con el pasar del tiempo, los juegos de carreras de autos han desarrollado un continuo esfuerzo por ofrecer modelos de coches y circuitos que se asemejen lo más posible a sus contrapartes de la vida real. Y a decir verdad, lo han logrado bastante bien, en mayor o menor medida. Pero fuera de cualquier comparación con otros título del género, TOCA Pro Race Driver será el primero en ofrecer modelos de circuitos reproducidos hasta en su más mínimo detalle. También los modelos de los autos se han favorecido por la tendencia, tomando los coches de carrera reales como modelos, a partir de los cuales copiar texturas y formas. Y en el caso de los circuitos, se han preocupado porque todo luzca tal cual en el modelo real. Prueba de ello son las increíbles fotografías que presentamos, donde se realiza una comparación entre fotos reales, y los modelos generados para el juego. Sin palabras...

De arriba hacia abajo:
1. Los boxes de Hockenheimring
2. México City, al fondo un estadio de fútbol
3. Una parte del trazado de Hockenheimring











LOS BÓLIDOS Y SUS CATEGORÍAS

TOCA Pro Race Driver nos permitirá disputar 12 categorías alrededor del mundo. Las mismas son: Alfa Romeo GTV Cup, BTCC-TOCA, American All-Star, Elite Championship B y A, Lola World Champ, European Championship Southern y Northern, European Cup, Pacific Challenge, DTM, V8 Australian Super Cars, y America's Series. Obviamente, el cambio constante de categoría nos obligará a modificar sustancialmente nuestra forma de conducir.

ALFA ROMEO GTV CUP



ALFA ROMEO GTV



Drivers: TOM FERRIER TIM HARVEY

JSM MOTORSPORT ALFA ROMEO 147



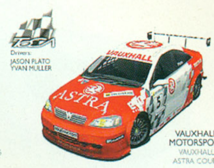
Drivers: ANTHONY REID WARREN HUGHES

MG SPORT AND RACING MG ZS



Drivers: STEVE SOPER DAN EAVES AARON SLIGHT

PEUGEOT SPORT UK PEUGEOT 406 COUPE



Drivers: JASON PLATO YVAN MULLER

VAUXHALL MOTORSPORT VAUXHALL ASTRA COUPE

AMERICAN ALL STARS



CHEVROLET MONTE CARLO

AMERICAN ALL STARS



CHEVROLET MONTE CARLO

AMERICAN ALL STARS



CHEVROLET MONTE CARLO

AMERICAN ALL STARS



CHEVROLET MONTE CARLO

ELITE CHAMPIONSHIP B



CHEVROLET CORVETTE - 1978

ELITE CHAMPIONSHIP B



MINI COOPER S 1966

ELITE CHAMPIONSHIP B



MITSUBISHI LANCER EVO VI GSR

ELITE CHAMPIONSHIP B



AC COBRA Mk4 CRS

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



TVR TUSCAN CHALLENGE

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



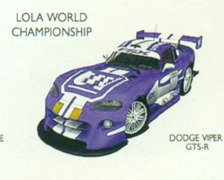
MARCOS MANTIS GT3

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



NISSAN SKYLINE GT-R R34

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



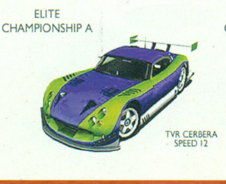
DODGE VIPER GTS-R

ELITE CHAMPIONSHIP A



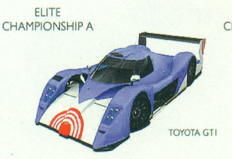
KOENIG C62

ELITE CHAMPIONSHIP A



TVR CERBERA SPEED 12

ELITE CHAMPIONSHIP A



TOYOTA GT1

ELITE CHAMPIONSHIP A



MARCOS MANTIS LM 600

SOUTHERN EUROPEAN CHALLENGE

SOUTHERN EUROPEAN CHALLENGE



PROTON SATRIA GTI

SOUTHERN EUROPEAN CHALLENGE



SUBARU IMPREZA WRX

SOUTHERN EUROPEAN CHALLENGE



DPRS T-230

NORTHERN EUROPEAN CHALLENGE



SAAB 95 AERO

PACIFIC CHALLENGE

PACIFIC CHALLENGE



TOYOTA CHASER

PACIFIC CHALLENGE



SUBARU IMPREZA

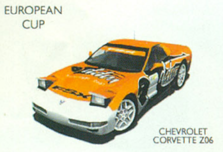
PACIFIC CHALLENGE



MITSUBISHI MIRAGE

EUROPEAN CUP

EUROPEAN CUP



CHEVROLET CORVETTE Z06

EUROPEAN CUP



LOTUS SPORTS ELISE

EUROPEAN CUP



TOYOTA SUPRA

DTM

DTM

Driver: MARCEL FASSLER UWE ALZEN



WARSTEINER AMG MERCEDES
MERCEDES-BENZ CLK-DTM

DTM

Drivers: PETER DUMBRECK THOMAS JAGER



ORIGINAL-TEILE AMG MERCEDES
MERCEDES-BENZ CLK-DTM

DTM

Driver: CHRISTIAN ABT



TEAM ABT SPORTSLINE
ABT - AUDI TT-R

DTM

Driver: TIMO SCHEIDER



OPEL TEAM HOLZER
OPEL ASTRA V8 COUPÉ

AMERICAS SERIES

AMERICAS SERIES



CHEVROLET CAVALIER Z24

AMERICAS SERIES



DODGE NEON HIGHLINE GT-R

AMERICAS SERIES



EAGLE TALON

V8 SUPERCARS

V8 SUPERCARS AUSTRALIA

Driver: GARTH TANDER



GARRY ROGERS MOTORSPORT
HOLDEN COMMODORE VX

V8 SUPERCARS AUSTRALIA

Driver: DAVID BESNARD



STONE BROTHERS RACING
FORD FALCON AU XR8

V8 SUPERCARS AUSTRALIA

Driver: STEVE OWEN



BRIGGS MOTORSPORT
FORD FALCON AU XR8

V8 SUPERCARS AUSTRALIA

Driver: CAMERON MCCONVILLE



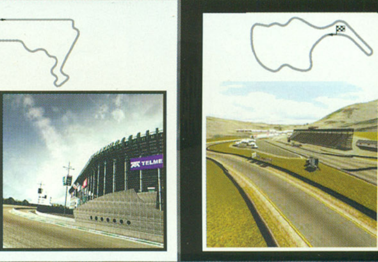
LANSVALE RACING TEAM
HOLDEN COMMODORE VX

LOS CIRCUITOS ALREDEDOR DEL MUNDO

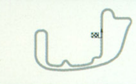
Y hablando de circuitos, hay que mencionar que Pro Race Driver incluirá una cantidad sustancial de los mismos, de manera que puedan equipararse con la cantidad fenomenal de autos que ofrecerá el juego. Dichos circuitos nos llevarán a recorrer el mundo entero, alternando competencias clásicas como el trazado de Hockenheimring, o Silverstone, con otros un tanto menos conocidos, como el circuito de México City, o el de Adelaide. Hay que tener en cuenta que en cada uno de los circuitos, sólo podremos correr con los coches pertenecientes a esa categoría, aunque una vez que logremos destrabarlos a todos, podremos customizar nuestras propias carreras, eligiendo los circuitos y autos que más nos gusten.

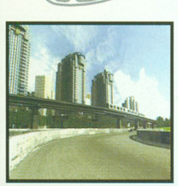
MEXICO — MEXICO

SEARS POINT — AMERICA

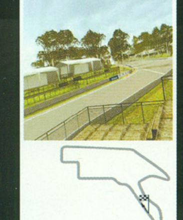


VANCOUVER — AMERICA





ADELAIDE — AUSTRALIA



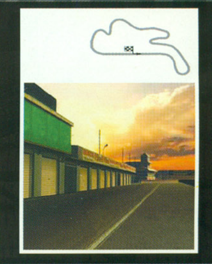


CANBERRA — AUSTRALIA



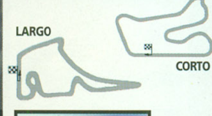


PHILLIP ISLAND — AUSTRALIA





HOCKENHEIM — ALEMANIA





NURBURGRING — ALEMANIA





OSCHERSLEBEN — ALEMANIA

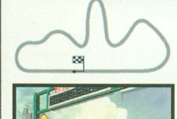


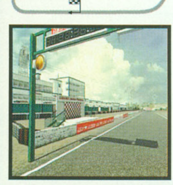
NORISRING — ALEMANIA



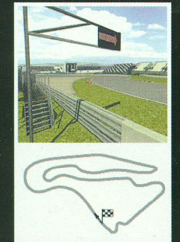


DIJON PRENOIS — FRANCIA

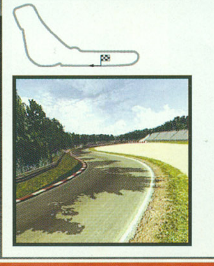




MAGNY COURS — FRANCIA



MONZA — ITALIA



VALLELUNGA — ITALIA




FUJI JAPON
T1 JAPON
A1 RING AUSTRIA
CATALUNYA ESPAÑA
MANTROP PARK SUECIA
ZANDVOORT HOLANDA
ZOLDER BELGICA
BRANDS HATCH INGLATERRA
DONNINGTON INGLATERRA
KNOCKHILL INGLATERRA
OULTON PARK INGLATERRA
ROCKINGHAM INGLATERRA
SILVERSTONE INGLATERRA
BRISTOL AMERICAS
CHARLOTTE AMERICAS
LAS VEGAS AMERICAS
DENSO DEN
A1-RING A1-RING
DUNLO
DRIVING TO THE FUTU

REVIEWS



LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

100% al 90%
CLASICO

Aquellos elegidos. Aquellos destinados a ser coronados como reyes. Cualquier juego que alcance esta categoría, merece un lugar de lujo en cualquier juegoteca por más de un motivo. ¡Corré ya mismo a buscarlo!

89% al 80%
EXCELENTE

A estos juegos, alguna mala maniobra les impidió alcanzar el cenit, pero siguen siendo excelentes opciones, sobre todo para los seguidores del género.

79% al 70%
MUY BUENO

Títulos notables, que son perfectamente elegibles por los aficionados al tema, pero que contienen fallas o defectos que alejan al usuario casual.

69% al 60%
BUENO

Juegos que zafan, pero hasta por ahí nomás...

59% al 50%
REGULAR

Mmmm... esto está empezando a oler a podrido. Sólo algo, que tendríamos que buscar muy bien, lo puede salvar de ser...

49% al 40%
MALO

Ahhh ¡Vade Retro, Satán! No permitas que este CD toque tu compactera... Sólo instalarlo es una pérdida de valioso tiempo que podrías emplear rompiendo el CD...

39% al 0%
MUY MALO

Muy Malo. ¿Hace falta que te hagamos un croquis, o te queda claro? Malo. Pésimo. Horrible. Espantoso. Los padres del programador lo desheredaron, ¿Por qué nosotros vamos a jugarlo?

Los mejores juegos del mes en XTREME PC

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON	90%
COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN	92%



Hay juegos que poseen esta condecoración, el ya clásico PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación de 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

UN MES PARA TODOS LOS GUSTOS

If you do I as say, no harm will come to you -- this time.

Aprovechamos este espacio para contarles que este mes, Xtreme PC posee una enorme variedad en cuanto a los géneros de juegos revisados. Hay aventuras gráficas, como Shadow of Destiny (primera foto) o Post Mortem, FPS como Iron Storm (foto central) o 007: Nightfire, estratégicos como Hegemonia o Ballerburg (foto inferior), rol, carreras de autos, juegos deportivos como NBA Live 2003, arcades como Dragon's Lair 3D... en fin, variedad como para que fanáticos de ningún género se queden con las ganas de leer sobre sus juegos favoritos. Y si bien este mes hay sólo dos juegos que calificamos como clásicos, sí hay muchísimos juegos excelentes: la inmensa mayoría de ellos con puntajes entre el 70% y el 89%. Realmente, este mes tuvimos la suerte de ver muy pocos juegos malos. Aunque, claro está, siempre aparecerán engendros como Frogger: The Great Quest...





En el XCD de este mes encontraran las reviews de:

SCRABBLE 2003 EDITION	81%
PACIFIC GUNNER	75%
HOT WHEELS: VELOCITY X	49%
ARCHANGEL	59%
DISNEY'S TREASURE PLANET: TREASURE RACER	7%

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

SOLDADOS DE FORTUNA EN EL SIGLO 31

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: FASA Studios
DISTRIBUCIÓN: Microsoft (Bill, entregá los mechs...)
INTERNET: www.microsoft.com/games/mw4mercs
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win98/2000/Me/XP, Pentium III 700MHz, 128MB RAM, Placa 3D con 16MB VRAM, 1GB de espacio en disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 16 jugadores via LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio a alto.

No fue sino hasta 1992 que me enteré de la existencia de Battletech. Este interesante universo, con sus intrigas, traiciones y mechs de 30 toneladas, tenía un atractivo muy particular. Pero en realidad, fue el viejo y querido Mechwarrior 2: Mercenaries el que más me atrapó. Este juego nos alejaba de las filas y los clanes de la Inner Sphere, y nos ponía al mando de una unidad de mercenarios, alquilando nuestros autocañones y PPCs a cualquiera que pudiera pagar nuestro precio. Luego de varios años, al fin tenemos la oportunidad de repetir la experiencia.

Mercenaries no es una continuación de la saga Mechwarrior. De hecho, el engine que utiliza es virtualmente el mismo de Mechwarrior 4: Vengeance. A diferencia del juego anterior, el combate a bordo de nuestros mechs es sólo una parte de lo que Mercenaries tiene para ofrecer.

Money Talks...

Las batallas que enfrentaremos son un verdadero desafío, y requieren de todo nuestro ingenio y puntería. Sin embargo, aquí no hay honor, ni hermosas causas para defender. A lo largo de la campaña, el fragor de la batalla no puede hacernos olvidar la razón por la cual peleamos: el dinero. Así es. En Mercenaries, hacemos todo por el billete, y todo el juego gira en torno a lo mismo. A diferencia de los Mech Commander, o los Mechwarrior anteriores, en los que el dinero solo suponía una limitación a la hora de personalizar nuestro mech, en Mercenaries, el vil metal es muchísimo más importante. Si queremos enfrentar una misión difícil, necesitamos mechs más poderosos, y mejores armas, los cuales pueden ser bastante costosos, dependiendo de los requerimientos de la misión. Claro que estos poderosos mechs no son nada sin los mechwarriors que los controlan, gente muy práctica que no se metió en esto por la aventura, precisamente. Y si sólo tenemos en cuenta estos gastos, estaremos cometiendo un grave error, dado que el combate gasta cierta cantidad de municiones y provoca daños a los mechs, los cuales tendremos que reparar antes de la próxima misión. Ah, y el combustible que nos transporta, junto con nuestro equipo, tampoco lo regalan...

La administración correcta de nuestros recursos, es vital para que nuestra pequeña empresa tenga éxito. Debemos elegir con mucho cuidado las misiones, basándonos en el personal y el equipo disponible. Incluso una gran victoria, puede convertirse en una derrota, si nos llegamos a quedar sin dinero. Afortunadamente, a medida que cumplamos las misiones, iremos estableciendo buenas relaciones con nuestros proveedores, que tal vez nos hagan un descuentito en algún lanzamisiles, o nos vendan un cañón de partículas sin factura. Además, fiel a la tradición Battletech, el ganador de un combate se queda con cualquier equipo abandonado que encuentre en el campo de batalla. Esto nos será de gran ayuda, aunque puede que no tengamos un uso inmediato para el equipo que encontremos. Otra forma de conseguir dinero, es viajar a Solaris. Allí podremos enfrentar a otros avezados pilotos de Mech en combate singular, como si se tratara de una lucha entre gladiadores romanos. Este es un muy buen detalle, que extiende la vida útil del juego: iremos enfrentando a oponentes cada vez más difíciles, hasta que podamos pasar a la siguiente categoría. Hay cuatro categorías de Mech en total: mechs ligeros, mechs medianos, mechs pesados y mechs de asalto. Claro que, comparado con la complejidad que caracteriza el resto del juego, esto puede sonar como muy poca cosa. Sin embargo, los combates son muy divertidos,



Está más que claro que sin MadCat, no hay Mechwarrior

Oxidado, de hojalata y feo...





Debes morir, para yo poder cobrar...



Electrodomésticos ágiles y poderosos

al menos al principio, y le dan un poquito más de variedad al juego, un respiro en medio de las grandes batallas y tanta administración de recursos.

Money Talks II: Las travesuras de Bill, el inventor

Lamentablemente, no todas son rosas. Mercenaries tiene varios puntos fuertes que lo transforman en un juego muy recomendable. Los puntos débiles no lo son tanto, pero impiden que el juego llegue a desarrollar todo su potencial. Uno de los primeros puntos oscuros a destacar, es que quienes compren Mercenaries recibirán un muy buen juego, pero serán también víctimas de un robo. La perla negra es para vos, William H. Gates. Así es, señores míos. El universo Battletech está lleno de Mechs espectaculares, pero Microsoft se choreó varios de ellos. Poderosas máquinas de destrucción, que no pueden faltar en un juego de estas características, como el Cauldron Born y el Hunchback, están ausentes. Lo terrible es que el motivo de la ausencia es que Microsoft sacó a la venta dos Mech Packs, uno para la Inner Sphere y otro para los clanes. Cada uno de estos paquetes, tiene 4 mechs, 1 sistema de sensores, 1 arma y 1 mapa. Sinceramente, curro como éste, no había visto nunca. Nada de campañas nuevas, ni mejoras en la jugabilidad, solamente elementos que perfectamente podrían haber formado parte de Vengeance. Y para colmo de males, en vez de crear una expansión light, crearon dos. Al estar basado en el Mech 4, Mercenaries es totalmente compatible con los Mech Packs, pero sinceramente, lo lógico sería que hubiesen incorporado esos mechs en esta nueva versión. Un juego ya sale bastante, como para que encima intenten inventar expansiones donde realmente no las hay. Habiendo empresas que cada vez ofrecen más y mejores productos, la verdad es que esta estratagema de Bill se merece un - 10. Otros problemas se relacionan con el mismo engine que usa la cuarta versión de Mechwarrior. Recuerdo la primera vez que vi Mech 4 funcionando. Era una verdadera gloria. Los efectos y modelos de los Mechs eran realmente impresionantes. Pero en el mundo de los juegos de PC, los meses no vienen solos, y el engine ha perdido bastante del brillo que tenía al momento de su lanzamiento. No se han mejorado las texturas, y los efectos son bastante modestos en comparación con lo que estamos acostumbrados a ver hoy en día. Un juego como este, podría haberse beneficiado muchísimo teniendo un engine nuevo. Los combates son impresionantes, y la vida de un mercenario es, en mi opinión, mucho más variada e interesante que cualquier misión que los clanes o la Inner Sphere puedan ofrecer. El contenido del juego es de una gran calidad, y de haber mejorado la presentación gráfica, sin duda hubiese sido merecedor de un puntaje mayor al que recibe en esta ocasión.

El modo Multiplayer funciona perfectamente. Desafortunadamente, el juego no incluye un modo de juego cooperativo. Un juego como este, en el cual asumimos la responsabilidad de dirigir los esfuerzos de varios mechs en single player, parece perfecto para un modo en cooperativo. Pero parece que, por el momento, nos vamos a quedar con las ganas. De todas formas, un mano a mano, o batallas por equipos, son suficiente motivo para que nos divirtamos un rato. A pesar de sus falencias, Mercenaries es un juego muy recomendable. Los combates son adrenalínicos, y la campaña tiene varios puntos fuertes para mantenernos interesados. Sólo esperemos que lo de los Mech packs no se haga costumbre. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La vida de un líder mercenario en el siglo 31. Dinero, Mechs y sangre.
LO QUE SI: La campaña, el manejo de los recursos, la emoción del combate, las luchas mano a mano en Solaris.
LO QUE NO: El engine ya no es lo que era (en realidad, sí es, de ahí el problema)..., los mechs que faltan, no tiene modo cooperativo.

84%



Las misiones tienen variedad y calidad



El juego nos paseará por todo el universo Mechwarrior, todo por un módico precio

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

CON LICENCIA PARA MATAR TAMBIEN EN MULTIPLAYER...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Gearbox Software
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.007.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/00/XP, PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 675 MB de espacio en disco rígido, video 3D con 16 MB VRAM, DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 32 jugadores via LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Media / Baja

Sí, debo reconocerlo. Soy un fanático de las películas de 007. Pero díganme la verdad ¿Quién ha soñado con estar en la piel de James Bond, viviendo permanentemente aventuras, en lugares paradisíacos, rodeado de mujeres herrrrrmooosas, que caen bajo nuestra hipnótica seducción con tan sólo una mirada, y que encima nos paguen por ello?

La historia de las conversiones de las películas de la saga Bond a los fichines, no siempre fue feliz. Es más, podemos contar con los dedos de una mano los títulos que, por lo menos, cumplieron un papel decente, siendo GoldenEye de Nintendo 64 el pico más alto en calidad, y saliendo sólo en versión para esa consola.

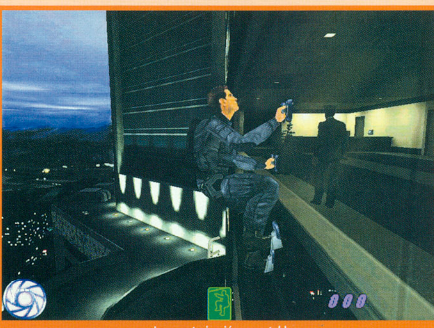
Electronic Arts y Gearbox, queriendo darle al rey de los espías el lugar que se merece en el mundo de los fichines, lanzan James Bond 007: Nightfire (JB007N), aprovechando el estreno de "Otro día para morir", su última película.

La historia cuenta que Drake, un millonario que se ocupa de la limpieza de residuos nucleares y de supervisar el desarme de misiles nucleares, esconde en realidad otras intenciones: robarse dichos misiles y montarlos en una estación espacial, para así lograr la dominación global. Nuestra misión será, obviamente, recolectar toda la información posible acerca de este supuesto filántropo, y según la información obtenida, detener su plan como podamos.

Como suele suceder en las películas de Bond, visitaremos lugares tan disímiles como playas paradisíacas, casinos, residencias japonesas, castillos austríacos, y obviamente, el espacio exterior. Tendremos a nuestra disposición, ademas de nuestra pistola y todo el armamento que vayamos recogiendo, un arsenal de gadgets, que son otro detalle clásico de 007. Podremos utilizar, por ejemplo, un celular con un gancho ideal para alcanzar sitios altos (mmm, ¿les suena?), una tarjeta de crédito que esconde un mini CD con un virus para vulnerar sistemas, unas gafas con visión termal e infrarroja, y un reloj con rayo láser, entre otros.

Bond... James Bond

El juego es un típico FPS (aunque en ocasiones, se puede setear la cámara 3° persona) que combina acción e infiltración silenciosa. Al comienzo de cada nivel , nos asignarán la misión a cumplir, y a medida que vayamos avanzando en la misma, nos irán guiando a través de un transmisor, dándonos mini-misiones que deberemos completar antes de poder cumplir el objetivo original. Los escenarios son decentes, aunque esperaba algo más de detalle y movimiento, y que no sean tan planos: parecen pintados. Los movimientos de Bond pecan por ser demasiado suaves, pareciendo que flotara en lugar de caminar, y sin inmutarse ni un pelín aunque reciba un tiro en la cabeza. La IA enemiga, a veces tiene una respuesta aceptable, pero otras roza lo ridículo. Un ejemplo: veo a dos guardias fumando, les apunto con mi sniper, mato a uno, y el compañero sigue con su cigarrillo como si nada.


La caracterización es notable

Los gráficos, si bien no tienen el nivel de detalle que uno disfruta en otros títulos como No One Lives Forever 2, o Unreal Tournament 2003, son aceptables (tomando en consideración que el engine utilizado es el de Half Life). Pero convengamos en que de un título tan publicitado, que cuenta con el apoyo de E.A., y con una licencia tan famosa como la de 007, uno espera que te vuele la cabeza desde los primeros fotogramas. Los personajes están muy bien logrados, desde las voluptuosas chicas Bond, hasta -obviamente- la caracterización de Pierce Brosnan como James Bond, excelente.

Las cinemáticas también merecen nuestra aprobación, aquí si que hay que reconocer que hicieron un buen trabajo: se complementan muy bien con las misiones; desde el video inicial, muy a lo Bond, hasta los cortes entre niveles.

El sonido es el punto más alto de este juego: cuenta con la versión original del tema de James Bond, y con también con versiones más modernas del mismo, que suenan de fondo con cada logro obtenido, o al terminar cada fase.

¿Multiplayer? Sí, vengan de a uno...

El apartado multiplayer dispone de los modos más comunes: Capture The Flag, Deathmatch, y Deathmatch por equipos. La innovación viene por el lado de la galeria de personajes seleccionables en este modo, pues encontraremos a 007 con diferentes vestimentas, así como a sus rivales y amigos en este título, y también los más famosos archienemigos (como Goldfinger, Scaramanga, Jaws, etc). El multiplayer permite incluir bots, por lo que, si queremos jugar multiplayer contra la IA podemos hacerlo, y además, si hay pocos jugadores humanos, podemos llenar el servidor con los mismos.

Resumiendo, JB007N es un juego corto (un buen jugador no tardará más de dos días en completarlo), y recomendable sólo para los fanáticos del espía. Si tengo que elegir dentro de la misma temática, me quedo sin dudarlo con No One Lives Forever 2.

PROMEDIO — **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un nuevo reto para 007
LO QUE SI: Banda sonora, modelado de personajes, historia (100% Bond)
LO QUE NO: el movimiento, la insensibilidad de 007 a las balas, la IA enemiga

72%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: 4x Studio
DISTRIBUCIÓN: Dreamcatcher Interactive
INTERNET: www.iron-storm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/ME/00/XP, PIII 550 Mhz, 256 MB RAM, 700 MB de espacio en disco rígido, tarjeta 3D con 32 MB VRAM, audio, DirectX 8
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 32 jugadores via LAN e Internet.
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

IRON STORM

QUE PASARIA SI...

Esta guerra atroz comenzó en Agosto de 1914. Aunque parezca increíble, estamos en Marzo de 1964, y aún no ha terminado. Nací en un bunker, nunca conocí a mis padres, y parece que sólo llegaré a conocer a una loca humanidad, cuya única preocupación desde hace 50 años, es acabar los unos con los otros...

Asi comienza la historia de este juego, en el que confluyen muchos detalles, como una ambientación típica de la 1° Guerra Mundial, donde todo es en tonos sepias, azules y naranjas, y uniformes, escenarios, y complejas armas-cohetes, que sitúan en una época más cercana en el tiempo.
Cuenta la historia que un líder, el Barón Ugemberg, tras aplastar la revolución bolchevique y coartar el nacimiento del comunismo, se dedicó a crear un imperio ruso-mongol, teniendo como únicos rivales a las tropas americanas y europeo occidentales. Y en el medio de todo esto, una organización internacional llamada El Consorcio, dedicada a la fabricación y tráfico de armamentos, a la que le viene de perillas esta inacabable guerra.
Nuestra misión será la de encontrar el poder oculto tras tanta muerte innecesaria, y eliminar a los directos beneficiarios del interminable conflicto, trayendo la paz a esta Alemania dividida en dos, para finalmente disfrutar de ese bien preciado que varias generaciones no pudieron conocer. Iron Storm (IS), nos ofrece dos modos de juego: en 1° o 3° persona, siendo más cómoda la vista en 1° persona, principalmente debido a que en 3° persona, hay lugares en los que tropezaremos con problemas de control de cámara. Nuestra participación en la historia comienza en nuestro cuartel general, donde nos asignarán las misiones, y nos proveerán un transmisor mediante el cual nos seguirán dando instrucciones a lo largo del juego. El desarrollo de las misiones nos hará deslizarnos a través de nuestras trincheras para infiltrarnos en territorio enemigo, eliminando cuanto obstáculo hallemos a nuestro paso, ya sean fusileros, nidos de ametralladoras pesadas, tropas de élite dotadas de lanzacohetes, tanques, peligrosos perros-bomba, e incluso mortíferos snipers. Los escenarios varían desde oscuros túneles y trincheras, hasta enormes terrenos a cielo abierto. Obviamente, Iron Storm no es un FPS más, pues nos sumerge en el terreno de la ficción y la especulación, y recrea con éxito un universo paralelo abrumado por la carga de 50 años de confrontación continua. La IA de los enemigos varía desde el clásico ejemplo "mato a éste, y el que está al lado ni se mosquea" hasta otros en los que es excelente, como en el de los snipers y soldados de élite.
A medida que vayamos avanzando en el juego, nos encontraremos con unas especie de monitores, llamados DRT (algo así como TVs), que transmiten noticias del frente. En estas noticias se hallan pistas a modo de mensajes subliminales, que nos permitirán hallar armas y botiquines. Pero cuidado, que para tomar ciertas armas tendremos que deshacernos de otra del mismo tipo que portemos. Los puzzles detienen momentáneamente el vértigo constante de apretar el gatillo al grito de ¡comé, comé!, para hacer trabajar un poquito nuestra cabeza. Pero no son complicados, y si nos paramos un rato, y observamos lo que tenemos alrededor, enseguida descubriremos el paso a seguir. Pero ¿Iron Storm es un buen juego? La verdad es que sí. Tras el desconcierto inicial que provoca el original argumento, y acostumbrarnos a los gráficos monotonales (y esto, dentro del contexto, lejos de ser un punto flojo, sumerge aún más al jugador en la atmósfera planteada por los diseñadores), nos encontramos ante un juego interesante, que nos depara horas de combates, infiltración, y uso de la inteligencia. El modo multiplayer tiene un defecto: la monotonía de los mapas. Los mismos no son muy atractivos, lo cual no ayuda a crear esos combates épicos que a todos apasionan. Pero es de suponerse que en breve aparezcan nuevos mapas, por lo que no es un defecto insalvable. Lo bueno es que IS permite partidas muy pobladas, sin que esto ocasione un LAG problemático. Los gráficos son correctos. Sin poseer efectos impresionantes, cumplen con su cometido con solvencia.Y aunque los requerimientos son altos (la caja especifica 128 MB, pero rápidamente se admitió un error en la impresión, siendo necesarios 256 MB de RAM), cumpliendo con los equerimientos mínimos, podremos correr el juego a un buen nivel gráfico. En conclusión, IS es un juego muy recomendable, con una buena historia y acción constante ¿Hace falta más?



Los combates a cielo abierto están muy bien logrados

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un FPS con un buen argumento y muy buena ambientación
LO QUE SI: Clima concordante con la historia, variedad de escenarios, los combates están bien planteados
LO QUE NO: IA despareja, mapas multiplayer aburridos

80%

HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

LA ESTRATEGIA ESPACIAL NUNCA HA SIDO TAN EMOCIONANTE



Explorar el universo nunca ha sido una experiencia tan grata

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Digital Reality
DISTRIBUCIÓN: Dreamcatcher Interactive
INTERNET: www.hegemonia.info
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 600 con 550 megas de HD, 128 MB RAM, placa 3D com 16MB de VRAM y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 8 jugadores via LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

De todos los juegos de estrategia espacial que hemos visto con anterioridad, muy pocos nos han deleitado de la manera que lo hizo Homeworld (HW) hace un par de años. Y eso que hemos visto varios clones, pero ninguno pudo alcanzar su nivel gráfico ni su jugabilidad. Pero esta vez, la gente de Digital Reality, encargados de producir nada menos que la serie de los Imperium Galactica, ha tomado como referencia el estándar de calidad impuesto por HW, perfeccionando lo que ya era excelente, y dando como resultado este fabuloso RTS.

¡Marcianos al ataque!

Estamos en el siglo 22, y la raza humana ha logrado colonizar prácticamente todo el sistema solar. Pero lo que en un principio parecía una bendición, terminó convirtiéndose en una tragedia. Muchas de las colonias que crecieron lejos de su planeta natal, deseaban independizarse, y a pesar de que la Tierra no lo permitiera, lograron de todos modos su objetivo. Esto dió inicio a un grave conflicto entre las colonias y la Tierra. Este conflicto se agudizó, y la guerra se hizo casi inevitable. La colonia marciana intentó impedirlo, mediante un tratado de paz en la Luna, pero poco antes de llegar, la nave del embajador marciano fue atacada por sorpresa y destruida. Como no podía ser de otra manera, las culpas recaen sobre la Tierra, y la guerra entre ambas facciones comienza. Pero lo que los humanos desconocen, es que todo ha sido obra de una raza alienígena, la que, jugando sucio, ha conseguido enfrentarlos entre sí, para poder llevar a cabo sus malévolos planes de conquista del Sistema Solar.

Así es como se nos presenta el modo campaña, dándonos a elegir entre las dos facciones: Marte, y la Tierra.

De todas maneras, a no ser por alguna que otra misión en particular, o algún personaje que aparece en la historia, ambos bandos son prácticamente idénticos. Pero como en todo estratégico que se precie de tal, no



Los gráficos son sencillamente espectaculares

podían faltar las diferentes razas, y aunque en modo campaña estemos limitados a utilizar a los humanos, para las modalidades skirmish y multiplayer contaremos con dos razas alienígenas adicionales: los Kariak y los Darzok. A diferencia de los marcianos y los terrestres, cada una de estas dos civilizaciones, que intervendrán posteriormente en la historia del modo campaña, cuenta con sus propias estructuras y con unidades únicas, pero en la práctica poseen a grandes rasgos los mismos avances tecnológicos que los humanos.

La ardua tarea de gobernar

Hegemonia (HM) es mucho más que un simple RTS. Y aunque en apariencia se asemeje bastante a HW, es un verdadero juego de conquista espacial, al estilo de Master of Orion, pero condimentado con algo de rol. El juego nos pone a cargo de todo un imperio galáctico, y por lo tanto, no bastará con construir bases militares y unidades para combatir al enemigo, sino que tendremos que hacer hincapié en la colonización de nuevos planetas, en la investigación de nuevas tecnologías, y sobre todo, en el aspecto administrativo de nuestra civilización. Naturalmente, los planetas son la principal fuente de dinero y producción, y también el hogar de nuestra gente. En plan de administrar, deberemos recaudar impuestos, regular la cantidad de trabajadores que se dedican a la construcción de estructuras y unidades, y la cantidad de científicos que investigan nuevas tecnologías. Algunas estructuras planetarias sirven como armas de defensa, o facilitan el espionaje (por ejemplo los satélites), mientras que otras ayudan a mantener alta la moral (lo cual es vital para recolectar impuestos), o amplían el espacio habitable, y la capacidad de producción. La producción de cada planeta depende de las características que posea el mismo, así como de la cantidad de habitantes, y de la moral de la población. Pero para construir no alcanza sólo con el dinero, también necesitaremos extraer minerales de los diferentes asteroides que encontraremos esparcidos por el espacio, y para ello deberemos fabricar unidades extractoras.

La investigación es otro aspecto muy importante: nos permitirá producir mejores naves, estructuras más avanzadas, equipar las flotas con el armamento adecuado para un ataque masivo, y construir satélites de defensa en nuestros planetas, para impedir invasiones. Pero investigar requiere cierta estrategia en sí misma, porque, a diferencia



¡Fuego a discreción!



Algunas unidades, como las naves colononizadoras, son imponentes

de otros juegos del género, de todas las tecnologías disponibles, sólo podremos estudiar una determinada cantidad. Por lo tanto sólo se podrá alcanzar el nivel máximo en un par de ramas de la misma, aunque podemos optar por mantener todas en un nivel medio. Es importante mencionar que los avances que hayamos alcanzado en una misión serán tenidos en cuenta para las siguientes, debido a la amplitud que posee el árbol tecnológico.
Ahora dejemos de lado la parte administrativa, y pasemos a hablar de los diferentes tipos de unidades. En primer lugar, contamos con las unidades de combate, que abarcan desde las naves mas pequeñas y veloces, hasta las más acorazadas y dotadas de las armas más destructivas. En segundo lugar, las unidades especiales, como las naves espía, los mercaderes interestelares, las bases extractoras de minerales, y las imponentes naves colonizadoras. Y en tercer lugar las bases militares, que son verdaderas fortalezas espaciales, que poseen más de treinta veces el tamaño de una nave de combate. Por último, lo que le agrega al juego un elemento de rol: los héroes. Estas unidades son las únicas que no pueden ser creadas, sino que durante el transcurso de las misiones se nos presentarán ofreciéndonos sus servicios, claro está, a cambio de una determinada suma de dinero. Cada héroe tiene diferentes habilidades, las que habrá que tener en cuenta a la hora de asignarlo a un escuadrón de combate, o de transferirlo a un planeta. Por ejemplo, si un héroe tiene buena capacidad de liderazgo, podremos enviarlo a un planeta para que acelere la producción, y recolecte más impuestos, mientras que si se destaca con las armas de fuego mejorará el rendimiento del escuadrón de combate al que haya sido asignado. Debido a que todos los héroes y escuadrones ganan experiencia de combate, y suben de rango, se nos permitirá elegir una cantidad limitada de ellos que podremos "importar" de una misión a la otra.

El glamour de la batalla

A diferencia de HW, en HM los escenarios no están restringidos a un espacio específico, sino que abarcan desde uno hasta varios sistemas solares, por lo que pueden darse una idea de lo que nos espera.
Navegar por el cosmos no es algo que podamos hacer en pocos segundos, así que a ponerse cómodos, y disfrutar del paisaje. Por suerte, vamos a contar con un mapa tridimensional, que nos ayudará a movernos por los inmensos escenarios, permitiéndonos tener una visión completa de todo el sistema solar. Además, este mapa es tan práctico, que podríamos emplearlo para jugar casi todos los escenarios, eso sí, siempre y cuando cambiemos a la vista normal para combatir. Y no se trata de una cuestión de control ni de interface, sino que sería un acto imperdonable no asistir a las increíbles batallas que nos ofrece HM, y que son para babearse hasta los calzoncillos. Los rayos, las luces, el despliegue de las tropas, el sonido de los propulsores y de las armas de fuego, son pura adrenalina, sobre todo las explosiones, que nos harán sentir como si estuviéramos dentro de una película de George Lucas.



¿Quién tuvo la brillante de idea de meter mis naves dentro de un campo de asteroides?

En estos combates, las naves más pequeñas, al explotar, desaparecen sin dejar rastro, pero veremos cómo las de mayor tamaño sufren una destrucción paulatina: todo un espectáculo. Lo más sorprendente de esto, es que los restos de las naves quedan flotando por el espacio, dando origen a verdaderos cementerios de chatarra. Pero no siempre será matar para destruir la capacidad bélica del adversario: como a cada uno de nuestros escuadrones podremos asignarle diferentes ordenes, es posible apuntar únicamente a las armas o a los motores de las naves enemigas. Lamentablemente, el juego no contempla la posibilidad de emplear formaciones de combate. Esta carencia, sumada a algunas otras pequeñeces, le restan un par de puntos al juego, pero no lo privan de convertirse en un título realmente genial.

En definitiva, la gente de Digital Reality nos demostró que la estrategia espacial todavía no ha agotado sus recursos, con un asombroso juego que no sólo tiene jugabilidad para rato, sino que posee los mejores gráficos y efectos visuales que hayamos visto hasta la fecha en este género, y una banda sonora digna de una película. Por lo tanto no hace falta decir que si les gustó HW, entonces HM es una adquisición obligada. X

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un excelente RTS espacial, que no tiene nada que envidiarle a Homeworld.
LO QUE SI: Los gráficos, los efectos de sonido, la banda sonora, los modelos de las naves, y la jugabilidad. Que los escenarios se desarrollen dentro de uno o más sistemas solares.
LO QUE NO: Las dos campañas son prácticamente idénticas, y sólo podemos jugar con los humanos. Que no podamos elegir una formación para los escuadrones.

90%

POST MORTEM

VISIONES DE SANGRE Y MUERTE EN LA CIUDAD LUZ

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microids
DISTRIBUCIÓN: Microids
INTERNET: www.postmortem-videogame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win98/2000/Me/XP, Pentium II 350MHz, 64MB RAM, Placa 3D con 16MB VRAM, y sonido compatible con DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

Una de las predicciones más persistentes para este 2003, es el resurgimiento de las aventuras gráficas. Lucasarts, capos del género, han anunciado secuelas de juegos como Full Throttle y Monkey Island, y juegos como Syberia dieron una clara señal de que todavía hay (y siempre hubo) mercado para este tipo de juegos. Microids, los creadores del mencionado Syberia, siguen incursionando en el mundo de las aventuras gráficas. Esta vez, su creación se llama Post Mortem.

Veo gente muerta...

Corre el año 1925. Gus McPherson es un artista, viviendo cómodamente en la ciudad de París. McPherson es un pintor muy talentoso, aunque esconde un oscuro secreto. Desde niño, Gus ha sido constantemente asaltado por horrendas visiones de violencia y muerte. Estas visiones le resultaron muy útiles durante su carrera como detective. Pero harto de las investigaciones, nuestro héroe decide retirarse a pintar. Todo cambió cuando la misteriosa Sophia Blake entró a su estudio una tarde. La señorita Blake es toda una femme fatale y usó su encanto para convencer a McPherson de aceptar un trabajo muy especial. Parece ser que los Whyte, hermana y cuñado de la señorita Blake, han sido asesinados en un lujoso hotel parisino. El inspector LeBrun, encargado de la investigación, no tiene pistas, y está tratando de enterrar el caso para evitarse más problemas en su distrito. Sophia está dispuesta a desembolsar cualquier suma de dinero con tal de averiguar la verdad. McPherson decide aceptar el caso. Además, parece que los Whyte tenían con ellos una antigua reliquia familiar. Este objeto misterioso no apareció por ningún lado cuando la policía examinó la escena del crimen, y Sophia parece muy interesada en recuperarlo. Al llegar a la escena del crimen, nos damos cuenta de que tal vez mordimos más de lo que podíamos o queríamos masticar. Los pálidos cadáveres de los Whyte están desnudos, bañados en sangre, sentados uno al lado del otro. Ambos han sido decapitados, y sostienen entre sus manos sus propias cabezas. También se encuentran antiguas monedas de oro dentro de la boca de cada uno de ellos. El crimen tiene todas las características de un homicidio ritual. Gus no tiene otra alternativa que seguir investigando, aunque a esta altura, ya se hace bastante obvio que la señorita Blake no es lo que parece ser, y que nuestro protagonista se metió alegremente en la boca del lobo.

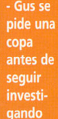
Post Mortem es una aventura con un estilo muy particular, con muchos toques de horror, novela negra y misterio. La dirección artística del juego es sobresaliente. La reproducción de interiores y exteriores es muy detallada. Los fondos parecen verdaderas postales de época. El juego es bastante estático, aunque podemos girar 360 grados en la mayoría de los ambientes en los que nos encontramos. Examinando cuidadosamente todas las habitaciones que visitaremos, podremos obtener diversos



- A lo largo de nuesta aventura, conoceremos personajes bastante excéntricos



- El inspector Lebrun nos pondrá piedras en el camino

- Gus se pide una copa antes de seguir investigando



-El momento en que la paz abandonó nuestra vida

objetos que nos ayudarán en nuestra búsqueda de la verdad. También podemos interactuar con toda una galería de personajes. Afortunadamente, los personajes están realizados en 3D, y las conversaciones son muy completas, con personajes animados que gesticulan y nos contestan con voces cuidadosamente elegidas por el equipo de producción. Los modelos 3D de los personajes no son súper detallados, pero, al menos, cumplen con su cometido. Estas conversaciones cumplen una doble función. Por un lado, podremos recabar datos importantes que nos permitirán seguir investigando, y avanzado en la historia. Por otro lado, las voces y animaciones rompen con la monotonía de la interface, dándole al juego un poco más de vida, y dejándonos ver un poco más del mundo de Post Mortem. La ciudad de París parece sumergida en una oscuridad casi total. El ambiente se ve y se siente bastante opresivo, como si una oscuridad sobrenatural cubriese el cielo de París. Estos exteriores contrastan bastante con la calidez de la mayoría de los interiores que vemos en el juego. Los ambientes capturan una onda muy peculiar, similar a la del cine negro de los años 40 y 50, pero en colores.

Uno de los elementos que hacen que Post Mortem se destaque, es que, a diferencia de la inmensa mayoría de las aventuras gráficas, en muchas ocasiones podremos encontrar varias soluciones que nos permitirán avanzar en la aventura. Hay ciertos datos que podemos obtener hablando con varios personajes o incluso investigando. Diversos problemas como abrir una puerta o encontrar algún objeto pueden lograrse de varias maneras. Si en algún momento cometemos un error y no podemos obtener los resultados esperados, siempre nos queda otra opción para probar suerte. Esto hace que el juego sea bastante más interesante, aunque también crea ciertos problemas.

Dado que hay varias formas de conseguir información u objetos, nuestro inventario se va llenando de varios ítems que, al final de cuentas, no nos sirven de nada. Esto hace que el inventario (una barra que se desliza en la parte inferior de la pantalla sea un poco más incómodo de manejar, puesto que siempre hay que correr los objetos hasta encontrar el que necesitamos. Otro problema son los diálogos. A causa de las diferentes opciones que tenemos para elegir, hay veces en que ciertos personajes nos dan información que no corresponde. Es decir, nos hablan como si ya supiéramos cosas que en realidad no sabemos. Otras veces, son ellos los que saben cosas que nosotros no les dijimos. Gus debe ser bastante malo con el tema de los disfraces, ya que a lo largo del juego, miente varia veces acerca de su profesión, pero, a medida que hablamos con los personajes, tarde o temprano, todos acaban refiriéndose a nosotros como "detective". Estas incoherencias en los diálogos no tiene efectos adversos en la conversación, y nunca nos vamos a perder una pista por ese problema en particular, aunque es algo que queda bastante desprolijo. Ya había visto errores como este en juegos de rol, sobre todo con personajes carismáticos, con los cuales se puede decir que un NPC se va de boca y revela detalles de cosas que debería callar. Pero Post Mortem no es un RPG, y si hay algo que Gus McPherson no tiene en abundancia, es carisma. Otro problema son los puzzles. La mayoría de ellos son entretenidos, pero hay uno en particular que me puso los pelos de punta. Basándonos en ciertos datos, debemos confeccionar un identi-kit. Pero los datos que tenemos terminan siendo bastante vagos, y ambiguos, de modo que la creación del retrato se complica hasta transformarse en una verdadera pesadilla. Debo haberme quedado trabado casi una semana (jugando solamente un par de horas por día) hasta que finalmente pude dar con la combinación correcta de facciones (y les digo, fué más casualidad que otra cosa).

Post Mortem es una muy buena aventura gráfica. Su presentación, puzzles interesantes, la historia y la ambientación, superan con creces los errores que el juego puede tener. Aún así, no es un producto tan pulido como lo fue su antecesor, Syberia. Sin embargo, si te gustan las aventuras y los misterios, la última creación de Microids no te va a decepcionar. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Una muy buena aventura gráfica con toques de terror de los creadores del Syberia

LO QUE SI: La historia, la ambientación, los puzzles son interesantes y variados.

LO QUE NO: Ciertas incoherencias en los diálogos, ese identi-kit del Averno, por momentos, bastante difícil.

82%

THE GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAME

GLADIADORES CON METRALLETAS Y ARMAS LASER

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Eugen Systems
DISTRIBUCIÓN: Arxel Tribe / Tri Synergy
INTERNET: http://mapage.noos.fr/thegladiators/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 1 GB de espacio en disco rígido, 128MB RAM, placa aceleradora 3D con 16MB de VRAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 8 jug.
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Cuando escuchamos hablar de gladiadores, lo primero que nos viene a la cabeza son lanzas, espadas, armaduras, y leones, pero aquí nada de eso existe. Porque de la mano de Eugen Systems, nos llega este peculiar RTS que presenta una temática un tanto diferente a lo que estamos acostumbrados a ver, en el que tendremos que luchar por nuestro pellejo en un planeta desconocido, donde el entretenimiento favorito del Cesar parece estar bastante de moda.

El "Russel Crowe" de la historia, es un ge-neral de los marines norteamericanos llamado Greg Callahan, que en una mision de reconocimiento en el, espacio es absorbido por un agujero negro, terminando en un planeta bastante inhóspito, en el que es tomado prisionero, y obligado a competir en la arena de gladiadores. Por suerte, Callahan consigue ganarse el afecto de la princesa, quien le promete que hará lo posible por comprar su libertad. Pero mientras tanto, habrá que sobrevivir, y sabiendo que los humanos no son precisamente los "preferidos" de esta sociedad alienígena, será una ardua tarea lograrlo.

El juego

Las batallas se llevan a cabo dentro de enormes y variadas arenas, cada una con su respectiva ambientación, desde selvas tropicales y desiertos, hasta planicies nevadas, y archipiélagos rodeados de lava. Todo un espectáculo, no sólo para nuestros ojos, sino también para los espectadores que disfrutarán de las masacres que tomarán lugar en estos parajes. Debido a que no podemos edificar absolutamente nada, habrá ciertos puntos en el mapa llamados "Spawn Zones" que una vez capturados nos permitirán crear mas unidades, a cambio de un monto específico de energía. Esta energía se encuentra esparcida por el escenario en forma de Power-ups, al igual que muchos otros items que nos proporcionarán habilidades temporales, o simplemente regenerarán a nuestras tropas. Algo realmente interesante, es el papel estratégico que juegan tanto el terreno, como los decorados de los escenarios, porque no solamente habrá pastizales y espesuras en dónde ocultarnos para tomar por sorpresa al enemigo, sino que contaremos con todo tipo de fortificaciones para defendernos. Muchas de nuestras unidades podrán treparse a torres, murallas, o a cajas apiladas, para tomar ventaja en los combates a distancia, dispararle a barriles explosivos, esconderse en pequeños bunkers para sobrellevar asedios masivos, y cosas por el estilo.
Entre las unidades tendremos a disposición mercenarios, soldados equipados con lanzamisiles, asesinos letales en los combates cuerpo que podrán ocultarse entre los arbustos, tanques de guerra, y hasta helicópteros, tanto de combate como de transporte. Pero como en todo buen RTS, hay más de un bando para elegir.
En un principio, únicamente podremos emplear a los humanos -mejor dicho, a Callahan- pero una vez que hayamos completado los sierte escenarios que componen el modo campaña, se nos habilitarán dos razas nuevas: la clásica raza insectoide con bichos gigantes, dragones y todo tipo de criaturitas extrañas, y la cibernética, que cuenta con androides de combate, arañas mecánicas tranformables, y algún que otro mastodonte robótico. En cambio, en el modo multiplayer, podremos elegir libremente entre las tres razas sin necesidad de haber terminado previamente el modo campaña, y contaremos con una buena variedad de escenarios para divertirnos un largo rato con amigos.



Incluso con el zoom más cercano, el detalle de las unidades permanece intacto

El apartado técnico y las conclusiones

Con respecto al apartado técnico, el juego está muy bien desarrollado. A pesar de contar con un engine 3D, las cámaras no molestan en absoluto, cosa que sucede bastante a menudo en el género de los RTS. Además, tanto los efectos con agua, como las explosiones y polvaredas, son excelentes. Las unidades tampoco se quedan atrás, y presentan un detalle impecable hasta con el zoom más cercano. En cambio la banda sonora y los efectos de sonido no han sido pulidos como deberían, pero de todas maneras se dejan escuchar.
Dejando de lado algún que otro detalle, como la excesiva dificultad y los errores de clipping, The Gladiators es una excelente alternativa a los RTS tradicionales, y bien vale la pena dedicarle unas cuantas horas de juego. X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Una bocanada de aire fresco para el género de los RTS. Muy distinto de lo que estamos acostumbrados a ver.
LO QUE SI: Los graficos, la adrenalina de los combates, la posibilidad de interactuar con casi todos los decorados de los escenarios.
LO QUE NO: La dificultad muchas veces es excesiva. Las cutscenes son de terror. Muchos errores de clipping.

79%

LEGO ISLAND XTREME STUNTS

MARIO, TONY HAWK, SOKOBAN... ¡QUE ENSALADA!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Silicon Dreams
DISTRIBUCIÓN: LEGO Media / Electronic Arts
INTERNET: www.lego.com - www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 450Mhz con 50 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Bajo

Island Xtreme Stunts (IXS), pertenece a una serie de juegos que aparecen cada tanto bajo la licencia LEGO. Estos juegos, poseen la característica de basarse en modelos y mecánicas de juego ya vistos en otros fichines o en películas, pero a diferencia de éstos, están ambientados en el universo de LEGO, incluyendo esto, a cuanto bloque para armar ande dando vueltas por ahí.
Y este título en particular, resume a la perfección lo expresado en las líneas anteriores. Y además, resume también muchos otros juegos exitosos, de los cuales ha sabido tomar elementos, juntándolos todos en un gran escenario (o isla, en este caso) por el que podemos circular con total libertad, alternando las modalidades de juego. A cada paso, IXS se transforma en un juego distinto.
El objetivo principal del juego, consiste en desempeñarnos como doble de escenas de riesgo, para ciertas películas que se encuentran en filmación en la isla. En dichas películas, tendremos que hacer gala de nuestras mejores habilidades, para lograr que las escenas salgan perfectas, y así lograr avanzar en la filmación.


No hay vehículo al que Pepper no se suba...

El desarrollo de estas tomas recuerdan mucho a un juego del mundo de las consolas, denominado Stuntman.
Pero no nos vamos a quedar simplemente con estas películas. Además, contaremos con numerosas misiones a realizar en forma independiente dentro de la isla. En ellas, tendremos que aprender a usar el skate como lo haría Tony Hawk en alguno de sus juegos, o saltar como lo hace Mario. Tendremos que obtener licencias para conducir, y entonces sí, manejar cualquier vehículo, terrestre, acuático o aéreo que se encuentre en la isla, aunque esto nos recuerde "un tanto" a Grand Theft Auto 3. Incluso tendremos una misión en las que deberemos encargarnos de acomodar unas cajas ¿Alguien dijo Sokoban?
En definitiva, IXS es un título diseñado para los más chicos, pero que también puede brindar numerosos momentos de diversión a los más grandes. Y la conjunción dentro del mismo, de muchos elementos que les corresponden a otros juegos, hace que merezca la pena ser jugado. Y si se aburren de rodar escenas, simplemente dedíquense a buscar todas las tarjetas coleccionables que hay dispersadas por la isla. ¡Catch'em All! X

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: LEGO roba a dos manos, y saca un juego que es "todo en uno"...
LO QUE SI: La variedad a cada paso, y la libertad de la que disfrutamos en la isla.
LO QUE NO: Es muy fácil para los grandes.

72%

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **CARRERAS DE DEMOLICIÓN**

MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION

BESTIAS CON MOTORES V-8 Y RUEDAS PATONAS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Clear Channel Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500Mhz con 505 MB libres en el disco rígido, 128 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee.
NIVEL DE DIFICULTAD: Media 70%

Las carreras de demolición suelen ser uno de los géneros más entretenidos que existen para jugar, sobre todo si recordamos a un gran exponente de este género, como la serie Destruction Derby. El problema en la mayoría de ellos, reside en que la diversión se convierte en monotonía tras unas pocas partidas. Fue por eso que decidí darle a Monster Jam: Maximum Destruction (MJMD), una oportunidad para que demuestre que había encontrado la manera de dinamizar las carreras de demolición. Pero a decir verdad, no pude encontrar ningún elemento que separe a este título del resto.
Pero de cualquier manera, no porque MJMD sea igual al resto de sus colegas, tiene que ser malo. Por el contrario, resulta bastante entretenido, sobre todo cuando aprendemos a manejar correctamente estos monstruos de ruedas enormes. Acompañando a la diversión que podemos encontrar, tenemos que remarcar unos gráficos más que buenos, con unos modelos de vehículos súper detallados, y unos reflejos que nada tienen que envidiarle a los mejores títulos de carreras de autos. Por otro lado, disponemos de una gran variedad de vehículos para elegir, cada uno con



Coleccionar ítems siempre ayuda

sus propias características en cuanto a potencia, giro, agarre, y aceleración. En cuanto a los escenarios, hay que destacar la originalidad de los mismos. Cada nivel nos transporta a un mundo diferente, y en cada uno de ellos, existen numerosas zonas secretas, que nos brindan dinero y power-ups, entre los que se incluyen reparaciones y armas con las cuales dejar fuera de combate a nuestros enemigos. Cada vez que obtengamos dinero en el juego, en base a golpes y a recolección del mismo, iremos llenando una barra denominada Monster Jam, la cual nos brindará una especie de invulnerabilidad cuando esté llena, la cual nos permitirá, durante unos cuantos segundos, terminar con cuanto enemigo intente cruzarse en nuestro camino.
Pero como dije al empezar esta nota, los juegos de carreras de demolición pecan de monotonía, y MJMD no es la excepción a la regla. Por más que la gente de Ubi Soft se esmeró por crear variedad de vehículos, escenarios, power ups y modalidades de juego, todas terminan siempre en lo mismo: intentar destruir a los contrincantes, y ser los únicos en quedar de pie. Existe por ahí alguna que otra carrera que podemos realizar, pero a decir verdad, terminamos siempre quedándonos con la destrucción. Y en definitiva eso no mantiene la adrenalina fluyendo mucho tiempo. X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Una mezcla entre Destruction Derby y Monster Truck Madness.
LO QUE SI: Gráficos excelentes y escenarios muy originales.
LO QUE NO: La monotonía. La falta de modo multiplayer.

73%

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

LA CODICIA POR LAS TRES DIMENSIONES SIGUE SUMANDO VICTIMAS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Dragonstone
DISTRIBUCIÓN: Ubisoft
INTERNET: www.dragonslair3d.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 700 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, Aceleradora 3D con 16MB de VRAM y placa de sonido compatible con DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Bajo

Los veteranos de los videojuegos derramarán lágrimas de nostalgia al escuchar nuevamente el nombre Dragon's Lair (DL). Desde su primera aparición en las salas de videojuegos, hace casi dos décadas, DL marcó un antes y un después en el mundo de los fichines, en una época en que los mismos todavía estaban en pañales. Y con esta fiebre por revivir viejos clásicos, que últimamente está cada día más de moda, era sólo cuestión de tiempo para que volviéramos a verles las caras al bobo de Dirk, y al malvado dragón Singe. Pero renovarse no siempre es bueno... y a veces, es mejor dejar ciertas cosas tranquilas, y en el lugar en que se encontraban...

Como bien dijimos más arriba, DL hizo su primera aparición en las salas de juegos allá por 1983: época en que títulos como Galaga y Pacman eran considerados de última generación, y fue el primero en servirse de la tecnología del Laser Disc, que en ese momento era completamente innovadora. Más que un videojuego, se trataba de una película animada, que narraba la historia de Dirk, un bobo pero valiente caballero, que arriesgaba su vida para rescatar a la princesa Daphne de las garras del malvado dragón Singe, y su amo Mordroc. Prácticamente no existía la libertad de movimiento: era cuestión simplemente de presionar las direcciones correctas, o utilizar la espada en el momento exacto requerido. Este concepto de juego fué totalmente revolucionario para la época, y no tardó en convertirse en un clásico del mundo de los videojuegos. Pasaron los años, y empezaron a aparecer las secuelas (aunque ya no contaban con la misma magia del primero), y hasta se lanzaron versiones para diferentes tipos de plataformas, aunque la mayoría dejaba mucho que desear. Los tiempos habían cambiado, y lo que había sido furor unos años antes, se estaba convirtiendo en decadencia. Después de todo, se crece, se vive, y se muere, y para DL, ya era hora de pasar al rincón de los recuerdos memorables.

Pero no. La codicia por revivir viejas licencias, que es furor en el siglo XXI, hizo posible el desarrollo de Dragon's Lair 3D (DL3D), convirtiendo un clásico de antaño en un producto que no resultó ser la gran cosa. DL3D no es precisamente una secuela de la saga: es en realidad una remake del primer DL, devenido en juego de plataformas, y desarrollado bajo un engine 3D. De esta forma, nos veremos obligados una vez más a recorrer los pasillos del tenebroso castillo de Mordroc para liberar a la princesa, con la diferencia de que todo tendrá un aspecto visual renovado, con una vista del protagonista en tercera persona. Por primera vez en la historia, tendremos total control sobre Dirk: podremos movernos en todas las direcciones posibles, caminar, correr, agacharnos, rodar por el suelo, saltar, y hasta trepar, sin olvidarnos de desenfundar la espada en cuanto pinten las malas. Incluso tendremos la ocasión de utilizar ciertas habilidades especiales que iremos adquiriendo a lo largo de la aventura, como la posibilidad de levitar, ver puertas y pasadizos invisibles, o regenerar nuestra energía, todo a cambio de un determinado costo en maná. La mayor parte del tiempo, además de enfrentarnos a los clásicos enemigos del pasado, tendremos que andar esquivando trampas, corriendo pos pisos que desaparecen bajo nuestros pies, saltando entre sogas en movimiento, y cosas por el estilo, mientras que vamos recolectando algún que otro tesoro, que nos hará sumar puntos, o pociones que nos recargarán la energía. Para mantener la esencia "cartoon" que poseían los viejos títulos de la serie, los modelos de los personajes fueron creados empleando Cel-shading. Y a decir verdad, tienen muy buen aspecto. Lamentablemente, de los fondos 3D no podemos decir lo mismo, y para peor, contrastan demasiado con los personajes. En cambio, la banda sonora es tan buena como siempre, pero los efectos de sonido suelen ser repetitivos, en especial los insoportables chillidos de Dirk, y la estresante voz de Daphne. En conclusión, DL3D termina siendo un título del montón, que a pesar de ser bastante decente, no merece llevar el nombre de una licencia tan famosa. Sería mejor que Dragon's Lair permaneciera en la memoria de todos su fans como un preciado recuerdo del pasado. ¡Descansa en paz, Dirk!



Don Quijote, angustiado por formar parte de un clásico arruinado

PROMEDIO — BUENO

QUE TIENE: La nueva entrega de la saga Dragon's Lair, que no cumplió con las expectativas.
LO QUE SI: La banda sonora y los modelos de los personajes están bastante bien cuidados. Por primera vez Dirk podrá moverse libremente. Volver a batirnos con viejos enemigos.
LO QUE NO: : Los efectos de sonido. Los irritantes chillidos de Dirk. Los fondos desentonan demasiado con los modelos desarrollados en cel-shading. Es un plataformas del montón, y demasiado sencillo.

60%

NBA LIVE 2003

UN TRIPLE DE MITAD DE CANCHA

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: EA Canada
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 450Mhz con 300 MB libres en el disco rígido, 128 MB RAM, 12X CD-ROM, Placa de video 3D con 32 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jug. via LAN o Internet.
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

Cada fin de año, EA nos pone bajo el arbolito las nuevas versiones de su línea de juegos deportivos EA Sports. Y tras la aparición de NBA Live 2001 hace un par de años, todos coincidimos en que, al igual que la serie FIFA Soccer, a la serie NBA Live le estaba faltando un buen lavado de cara. La gente de EA Canada se tomó un par de años, y NBA Live 2002 sólo apareció en versiones para consolas. Pero el tiempo pasó, y NBA Live 2003 (NBA 2003) nos demuestra que la espera valió la pena. A diferencia de las versiones para consolas del juego, la versión para PC no posee competidores serios, pero EA nos demuestra que no los necesita como aliciente para superarse a sí misma. Nada más cargarla, la nueva versión de este clásico del basket de la NBA nos presenta a Jason Kidd como figura estelar, e incluye tracks musicales de Busta Rhymes y Snoop Dogg, entre otros. Pero las mayores novedades hay que buscarlas en la jugabilidad.

En NBA 2003, es notorio el retorno del modo Franquicia, que consiste en convertirse en el manager del equipo, y realizar las funciones propias del puesto: comprar, vender y canjear jugadores, contratar agentes libres, y reclutar jugadores de los drafts, en base a un sistema de "puntos", y lograr que nuestro equipo realice una buena temporada. Una espectacular posibilidad que ofrece este modo de juego, consiste en reclutar jugadores legendarios en lugar de agentes libres. Mi experiencia personal consistió en armar un equipo de los L.A.Lakers compuesto por Kobe Bryant, Shaquille O' Neal, Magic Johnson, Wilt Chamberlain, y Elgin Baylor ¡Un robo a mano armada! Además, el juego provee los All Star Teams de cada década, desde los '50 hasta los '90 (O´Neal, Malone, Pippen, Jordan y Stockton).

Existen varios modos de juego: Exhibition (el clásico multiplayer), Season y Play-Offs, y dos modos de práctica: uno one-on-one, y otro libre. Cualquiera sea el modo de nuestra preferencia, inmediatamente se advierte el enorme incremento en la velocidad del juego, a comparación de las versiones anteriores. NBA 2003 se juega a un ritmo velocísimo, mucho más rápido que cualquier otro juego de basket moderno. Esto ocasiona que los partidos ofrezcan un desarrollo lleno de ritmo, y que abunden los slamdunks (volcadas), fast breaks (contrataques), pases velocísimos, bloqueos, y robos espectaculares. Los marcadores finales superiores a los 100 puntos por equipo son muy comunes. Incluso el posteo ha elevado su velocidad. Obviamente, este sistema aleja por completo a NBA 2003 de la simulación, convirtiéndolo en un arcade con todas las letras. NBA 2003 se juega muy bien con el teclado, pero si disponemos de un pad, accedemos a otra espectacular novedad, pensada específicamente para el modo multiplayer: el nuevo sistema de "control libre" de la pelota. En lugar de efectuar las jugadas "normales" que nos permite el teclado, podremos controlar el movimiento del jugador con el stick izquierdo, o con el D-pad, y el de la pelota con el derecho, dribbleando e incluso efectuando cross-overs. Mediante este tipo de jugadas, sobre todo si las efectuamos en velocidad, valiéndonos del Turbo, podremos romper defensas en modo multiplayer. El vuelco de NBA 2003 hacia el género arcade se nota mucho en el porcentaje de éxito en los tiros de tres puntos. Por ejemplo, Derek Fisher, (L.A.Lakers), tiene una media de 75%: una locura. Naturalmente, si buscamos un nivel de realismo mayor, podemos ajustar el nivel de dificultad. En los modos Rookie y Starter es fácil jugar, pero el modo All-Star ya complica: penetrar en "la pintura" y embocar triples se hace mucho más difícil. El modo Superstar es poco menos que imposible: la IA emboca todo lo que tira, y en defensa es impasable.

Técnicamente, NBA 2003 es impresionante. Los gráficos son espectaculares, eso lo pueden ver en las fotos. Ya he hablado de los modelos de los jugadores y las texturas casi fotorrealísticas de los rostros de los jugadores en FIFA 2003. Pero en NBA 2003, la gente de EA Canada demuestra que puede ir aún más allá. Ya no encuentro palabras para definir un detalle que sencillamente parece haber alcanzado la perfección. A su vez, todos los estadios, así como el público, lucen muy bien. La animación es maravillosa: las volcadas, jumpers, bloqueos, pases, en definitiva, cada movimiento, está realizado de forma muy realista, y observar los replays es un espectáculo. El sonido y la música son excelentes. En síntesis, NBA 2003 es un arcade de basket espectacular, que ofrece gráficos fuera de serie, un juego rápido y vistoso, un ritmo adrenalínico, y un multiplayer muy bien pensado, aunque sólo soporte 2 jugadores via LAN o Internet. Si te gusta el basket, no te lo pierdas. X

Shaq, haciendo lo que mejor sabe...

Magic Johnson y Clyde Drexler arman la jugada, el doctor J la pide

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La nueva entrega de la serie de basket NBA Live
LO QUE SI: Jugabilidad. Modo franquicia. Control libre de pelota. Gráficos. Multiplayer.
LO QUE NO: Falta una leyenda: nada menos que Kareem Abdul Jabbar...

89%

COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

EL NUEVO REY DE LOS WARGAMES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Big Time Software
DISTRIBUCIÓN: Battlefront.com
INTERNET: www.battlefront.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500Mhz con 1.2 GB libres en el disco rigido, 64 MB RAM,Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores via LAN, Internet, Hot Seat y mail
NIVEL DE DIFICULTAD: Muy alto

El género de los wargames andaba de capa caída. Desde el último Panzer General, aparecieron multitud de títulos, pero ninguno que realmente se destaque. Hasta la aparición de la saga Combat Mission. Y la gente de Battlefront.com acaba de establecer el nuevo estándar de calidad del género con Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB), la espectacular secuela del excelente Combat Mission: Beyond Overlord (CMBO). En junio de 1941, 3.500.000 alemanes, las tres cuartas partes de la Wehrmacht, invadieron la Unión Soviética en un frente de 3.000 km., desde el Báltico hasta el Mar Negro, en Barbarroja, la operación militar más ambiciosa de la Historia; destinada -según las erróneas presunciones de Hitler- a diezmar a los ejércitos rusos, y capturar Moscú en un plazo de tres meses. Y como su nombre lo indica, CMBB contempla las operaciones del durísimo Frente Oriental, desde el comienzo de la Operación Barbarroja, hasta la caída de Berlín en 1945, a lo largo de casi 60 escenarios, incluyendo Kharkhov, Sebastopol, Stalingrado, Kursk, Leningrado, Viena, y muchos más. El juego enfoca cada escenario de forma realista y en profundidad, atendiendo a cada detalle. Las misiones nos enfrentarán a todo tipo de situaciones de combate, desde los salvajes combates casa por casa de Stalingrado, hasta el épico choque de fuerzas acorazadas en Kursk. Además de las batallas, el juego ofrece algunas campañas que constan de varios combates conectados entre sí, con condiciones cambiantes entre uno y otro, como efectos climáticos, llegada de refuerzos, y otros factores. Además, CMBB permite jugar cada escenario desde ambos bandos, lo cual le da al juego una importante rejugabilidad, junto con el sencillo pero poderoso editor de misiones que incluye.
Los cuatro años de campaña completos que nos ofrece CMBB nos permiten emplear la mayor parte del armamento desarrollado por ambos bandos durante el conflicto, destacándose los tanques T-34, KV e IS-2 de los rusos, y los PZ-IV, Panthers y Tigers alemanes. La mayoría de los wargames se basaron siempre en el Frente Occidental, principalmente en el desembarco en Normandía, la batalla del Bulge, y la Operación Market-Garden, cada una de ellas un paso más hacia la irremisible derrota del ejército alemán. Pero CMBB nos deja desempeñarnos como un comandante alemán durante algunas de las mayores victorias de la Wehrmacht, y descubrir realmente en qué consistió la Blitzkrieg, o guerra relámpago.
Al igual que CMBO, CMBB es un híbrido: un estratégico por turnos con un elemento RTS. El sistema funciona así: al comienzo de cada turno, le damos órdenes a cada unidad, con el juego en pausa. Una vez dado el "OK", nuestras unidades cumplirán las órdenes recibidas durante un minuto en tiempo real, sin que podamos intervenir. Luego, la IA efectúa su turno del mismo modo. Este efectivo sistema cambia el estatismo de los wargames de tablero, incorporando algo de la dinámica de los RTS, y el no poder intervenir durante la fase de acción en tiempo real, nos obliga a refinar nuestra estrategia y a impartir órdenes "flexibles", so pena de sufrir derrotas humillantes. Además, le da al juego una dosis de adrenalina que es muy bien recibida. La interface es sencilla, pero poderosa. Incorpora una cuantas órdenes nuevas, que nos permiten un mayor control de las unidades, así como una mayor iniciativa. Estas órdenes se inspiran en las tácticas de combate reales, y se nota: CMBB es un juego muy realista, y contempla factores tan importantes como la balística y los ángulos y coeficientes de penetración en corazas de cada arma. Además, toma en cuenta los desniveles del terreno, y la línea de visibilidad de las unidades. Gráficamente, CMBB es lo mejor que he visto en el género: los modelos de cada vehículo, principalmente los tanques, son muy detallados, y cada unidad es plenamente reconocible, aunque los infantes son un tanto acartonados y cabezones. Aclaremos: CMBB es un wargame. Los mismos gráficos 3D que en un FPS serían horrendos, en un género de tableros, casillas hexagonales, y unidades representadas por sprites 2D, son fantásticos. Los escenarios están muy bien modelados, y los elementos como casas, árboles, edificios, y demás, lucen bastante realistas. Los efectos como explosiones, incendios, y el fuego de las trazadoras, están bastante bien realizados. El sonido es excelente, tanto en cuanto a los disparos y explosiones, como las voces en ambos idiomas.
El soporte multiplayer es muy robusto: dos jugadores via Internet, LAN, Hot Seat (incluso protegido por password), y jugada por mail. En definitiva, CMBB lo tiene todo. A la fecha, es el ideal de todo wargamer que se precie de tal.

1. Un tanque ruso KV-II cobrándose una víctima

2. Un destructor de tanques alemán STUG-III





PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un wargame de conceptos avanzados y muy realista.

LO QUE SI: La fusión entre turnos y tiempo real. Gráficos. Sonido. Variedad de misiones. Realismo. Multiplayer.

LO QUE NO: No tiene defectos.



TOTAL IMMERSION RACING

UNA IA PARA IMITAR, PERO NADA MAS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Razorworks Studios
DISTRIBUCIÓN: Empire Interactive
INTERNET: www.totalimmersionracing.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500Mhz con 450 MB libres en el disco rígido, 96 MB RAM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM, sonido y DirectX 8
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 2 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Los juegos de carreras de autos, han llegado a un punto en el cual les resulta muy difícil lograr diferencias significativas, que logren ubicar a un título por encima de otro. Hoy en día, tan solo resaltan los títulos que pueden ofrecer unos excelentes gráficos, combinados con buen sonido y una jugabilidad excelente. Y si a eso le podemos sumar una completa personalización de nuestro coche, entonces tenemos algo con qué empezar. Sin embargo, aunque Total Immersion Racing no califica en ninguno de estos aspectos, como para ser catalogado como un juego de carreras de esa categoría, lo que sí ofrece es una IA soberbia, que no encontraremos en ningún otro título hasta la fecha.

Esta fenomenal IA, se nota en la habilidad que tienen los contrincantes para aprender progresivamente cómo competir con nosotros. De acuerdo a nuestra forma de conducir, la IA irá registrando nuestro comportamiento dentro de la pista, y traducirá este conocimiento en estrategias utilizadas por los contrincantes para intentar



Las texturas son muy granuladas, una lástima

arrebatarnos ese preciado primer lugar. En los papeles, parece algo muy lindo, pero es una lástima que el resto de los factores no contribuyan a lograr un referente en cuanto a juegos de carreras de autos. Es más, con el escaso nivel de dificultad que ofrece el juego, lamentablemente la IA pasa en muchas situaciones desapercibida, ya que si no tenemos a ningún contrincante por delante, ni siquiera podremos observar qué hacen los pilotos contrarios.

En los demás aspectos, Total Immersion Racing no pasa de ser un título más del montón, lo que en estos días de expectativas altas, se compara con pura basura. Los gráficos son bonitos, pero no abundan los detalles más allá de las calcomanías. La textura que aplicaron al asfalto es demasiado granulada, los modelos de los coches son simples, y no abundan, aunque al menos cuentan con licencias oficiales. El sonido tampoco se destaca, logrando apenas completar el paquete. En definitiva: este es un título que debería ser el referente en cuanto al desarrollo de la IA, pero que no será reconocido por ninguna otra de sus características. Sencillamente mediocre.

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Un juego de carreras más.

LO QUE SI: La Inteligencia Artificial. Y solamente eso.

LO QUE NO: No se destaca en ningún otro aspecto, es medio pelo en todas sus características.



POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **LUCHA LIBRE**

WWE RAW

¡AGUANTE TITANES EN EL RING!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: THQ
DISTRIBUCIÓN: THQ
INTERNET: www.thq.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500 Mhz con 1.2 GB libres en el disco rígido, 128 MB RAM, Placa de video con 16 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 4 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

A lo largo de toda la historia de los juegos de PC, cuesta trabajo encontrar un solo juego de wrestling que esté bien realizado. Hasta ahora, tenía que ver cómo desfilaban todos los buenos títulos de lucha libre por las consolas de turno. Pero por fin, las plegarias de los fanáticos del género, y de aquellos que simplemente buscan diversión a rolete, han sido escuchadas, y podemos disfrutar en nuestros monitores de WWE Raw, un juego que si bien no es impresionante, sí es uno de los mejores exponentes del género, y con todos los personajes populares: Stone Cold, The Undertaker, o el mismísimo (y tan en boga) The Rock, por nombrar algunos. WWE Raw nos permite competir en diferentes campeonatos, los cuales se encuentran coronados por el título de la WWE, el cual involucra todos los modos de pelea posible: one-on-one, tag team, tornado, triple threat, fatal four way, battle royal, y king of the ring.

En cuanto a los movimientos que podemos realizar, los mismos son abundantes. Podemos realizar combinaciones en base a un control sencillísimo, compuesto por un botón de golpes, otro de agarres, otro de taunt, y otro de bloqueo, todos modificables mediante los

Las expresiones demuestran dolor

cursores. El juego también permite crear nuestro propio luchador. Y a la hora de personalizarlo, podremos elegir hasta el aspecto de la uña del dedo gordo del pie. Sin ir mas lejos, podemos cambiar hasta la contextura física de cada una de las partes de cuerpo, generando, por ejemplo, un luchador con brazos y antebrazos normales, pero con unas manos enormes. A su vez, podremos asignarle los golpes y tomas que deseamos que el luchador realice, al presionar las diferentes teclas, seleccionándolos de una extensa y completa lista.

En cuanto al apartado técnico, WWE Raw posee unos gráficos excelentes, texturas muy bien definidas, y animaciones soberbias. Cada pelea parece igualita a las que se ven por tele, con el público ovacionando, o repudiando, cada acción de estos pseudo-héroes. Los efectos sonoros son correctos, y demuestran el dolor que pueden llegar a generar algunas tomas. Además, la inclusión de algunos temas musicales conocidos, le dan al juego ese toque de actualidad que tanto gusta.

En definitiva, WWE Raw es uno de esos juegos que uno no puede dejar de jugar, aunque no sea fanático del género, ya que no hay nadie que pueda resistirse al encanto de hacerle una "doble nelson" a su mejor amigo.

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un juego de lucha libre único.
LO QUE SI: La ambientación, la personalización, los gráficos, la sencillez de la interface.
LO QUE NO: No tiene mayores defectos.

80 %

BALLERBURG

CASTILLOS MEDIEVALES, PÓLVORA Y MAGIA EN UN JUEGO MUY ORIGINAL

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Ascaron Entertainment GmbH
DISTRIBUCIÓN: HD Interactive
INTERNET: www.hdinteractive.nl
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 350Mhz con 630 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores via Internet y hasta 4 jugadores via LAN y Hot Seat
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

La gente de Ascaron Entertainment, creadores entre otros títulos de The Patrician, nos presentan en esta ocasión Ballerburg. ¿Qué significa Ballerburg? Un término que explica en una sola palabra el concepto del juego. En alemán básico, proviene de "Baller": bombardear con artillería pesada (sí, esto es lenguaje cotidiano en Alemania), y "Burg": castillo. Es bueno ver de vez en cuando cómo alguna compañía se arriesga e intenta ofrecer un producto novedoso, que se diferencia por completo de lo que estamos acostumbrados a ver. Y este es el caso de Ballerburg, un RTS de concepto completamente original, que además del manejo de recursos y la construcción de bases, incorpora elementos del más puro estilo arcade, y fantasía medieval, en forma de hechizos, para conformar un juego de una enorme originalidad. El objetivo en Ballerburg es destruir los castillos rivales, y conservar el nuestro en pie. Pero aquí se acaban todas las semejanzas con los RTS clásicos. Para destruir el castillo rival no contamos con unidades móviles de ningún tipo. Todas nuestras armas son balísticas, y forman parte del complejo de edificaciones de nuestro castillo: entre ellas, contamos con cañones, catapultas, Long Johns, Trebuchets, balistas, y varias otras. La excepción la constituye nuestro Zeppelin (según nuestro consejero en el juego, hace las veces de nuestra Luftwaffe), que podremos usar para bombardear a nuestro enemigo. Ballerburg provee cuatro campañas de ocho niveles cada una en modo single player, una para cada uno de los cuatro bandos, encabezados por cuatro princesas que son hermanas, pero al parecer no se llevan muy bien entre sí. El juego se desarrolla en un entorno 3D, con un manejo de cámaras muy parecido al de Black and White. Podemos construir nuestro castillo y todas las edificaciones auxiliares, como granjas, blacksmiths, murallas, torres, armas (se construyen y emplazan como una edificación más), y otras más. A la hora de "mandarle saludos" al dueño del castillo de al lado, contamos con una sencilla interface para disparar nuestras armas, consistente en el ángulo de elevación (azimut), y la dirección, y un compás en el extremo superior derecho de la pantalla, en el que se señalan los castillos enemigos. Lógicamente, no esperen contar con los sistemas de puntería de un FPS. En este aspecto el juego es muy realista, y hace honor a épocas en las que la puntería se afinaba por el método de la prueba y el error. Una vez elegido el ángulo y dirección, dispararemos el arma, y a continuación podremos hacer uso de una opción que nos permite ver dónde cayó nuestro proyectil, y corregir nuestra puntería. Podemos construir varias armas distintas, e ir operando los distintos emplazamientos para disparar en sucesión. Pero tengan cuidado, no es cosa de disparar alegremente nuestras armas, porque cada disparo cuesta dinero: un dinero que deberemos recolectar mediante impuestos a los habitantes del palacio e inmediaciones, y que también es necesario para construir, reparar nuestros edificios dañados por el fuego enemigo, y para "upgradear" nuestra tecnología para obtener armas más poderosas. El factor económico indica que la mejor estrategia consiste en destruir las granjas enemigas, privando de dinero a nuestro vecino, y una vez silenciados sus cañones, darle el golpe de gracia. Y no duden que lo mismo intentarán hacernos a nosotros. Cada castillo puede generar una Torre de magos, que nos permitirá investigar hechizos de defensa (lluvia y cortinas de humo que impiden la visibilidad y empeoran la puntería enemiga), y ofensivos, como por ejemplo una tormenta eléctrica o un terremoto. Además de todo esto, cada uno de los cuatro bandos que podemos elegir cuenta con un arma especial única.

Los gráficos son muy buenos. Las edificaciones lucen muy bien, con modelados y texturas que se destacan, y los escenarios son sencillamente excelentes, y variados: cada uno de los cuatro bandos (encabezados por cuatro princesas que son hermanas pero al parecer no se llevan muy bien entre sí) cuenta con su propio entorno, ya sean las clásicas praderas y bosques, como también zonas volcánicas, desiertos y tundras heladas. La música y las voces, así como los efectos de sonido, no se quedan atrás. Pero lo mejor de Ballerburg es el modo multiplayer: permite jugar partidas en Internet (2 jugadores), y hasta 4 jugadores via LAN o el clásico Hot Seat, contando cada jugador con 30 segundos para realizar su jugada. Las partidas multiplayer, sobre todo de a 4 jugadores, son divertidísimas, y podemos elegir cuatro distintos modos de juego, ya sea que queramos crear un castillo desde cero, o ir directamente "a los bifes".

En conclusión, Ballerburg es un excelente juego, que combina de forma inusual elementos de distintos géneros, para crear un mix agradable a la vista, con un sólido multiplayer, y sobre todo, muy divertido.

1. Los gráficos cumplen con su cometido con creces.
2. El lanzacohetes ya fue disparado, en un par de segundos podremos ver el daño ocasionado...
3. La Torre de Magia acaba de generar un nuevo hechizo

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un original RTS con elementos arcade, hechizos y cañonazos
LO QUE SI: Originalidad. Gráficos. Campañas. Multiplayer.
LO QUE NO: Cinemáticas no muy cuidadas. No hay argumento.

83%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUCIÓN: Konami
INTERNET: www.konami.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 450 con 700 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, Aceleradora 3D de 16MB de VRAM, placa de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

SHADOW OF DESTINY

CONTINUA LA LUCHA PARA MANTENER CON VIDA A LAS AVENTURAS GRAFICAS

Siempre se ha aceptado que la cuna de las buenas aventuras gráficas es la PC, y que los pocos intentos por recrear este género en las consolas, nunca fueron muy satisfactorios. Pero Konami logró taparnos la boca a todos hace más de un año, con un título para Playstation 2 que resultó ser realmente bueno, y que no solo contaba con unos gráficos excelentes, sino también con un fabuloso argumento, y muchísima jugabilidad. Teniendo en cuenta que cada día son más los ports para PC de juegos de consolas, era de esperarse que tarde o temprano Shadow of Destiny (SOD) hiciera su aparición... y aquí lo tienen.

Desafiando al destino

El juego nos pone al mando de Eike, un muchacho común y corriente, quien tras ser asesinado sin razón alguna por un desconocido, es regresado a la vida por un enigmático individuo llamado Homunculus, quien le otorga un objeto capaz de permitirle viajar por el tiempo, con el fin de cambiar su destino. Pero no bastará con evitar la muerte de nuestro joven protagonista: además tendremos que descubrir los motivos del asesino, y su relación con Eike. Así comienza la historia. Y a lo largo de esta frenética búsqueda de la verdad, recorreremos diferentes épocas, intentando cambiar el futuro y solucionando errores del pasado, y revelaremos un siniestro misterio que se remonta a casi 500 años atrás.
Pero el tiempo será a la vez nuestro aliado y enemigo: volveremos a la vida apenas unas horas antes de nuestra muerte, por lo que contaremos únicamente con ese tiempo para cambiar los hechos, y así postergar nuestra muerte. Lo interesante de esto, es que las horas transcurren en tiempo real, y aunque nos encontremos en otra época, las agujas del reloj seguirán dando vueltas en el presente, por lo que tendremos que investigar minuciosamente cada escenario sin distraernos con tonterías. De todas formas, la mayoría de los objetos que recolectemos no serán cruciales, salvo las pequeñas celdas de energía esparcidas por el mapa, que servirán como "combustible" para nuestra maquinita del tiempo portátil. Dialogar y explorar serán los objetivos principales, aunque a diferencia de otras aventuras gráficas, no podremos interactuar en las conversaciones, salvo para tomar alguna que otra decisión en momentos clave. En sí, el juego no es demasiado largo, y puede resultar un tanto fácil para quienes tengan alma de aventurero. Pero aunque parezca imposible tratándose de una aventura gráfica, SOD tiene muchísima rejugabilidad. Sí, entendieron bien. El juego cuenta con cinco finales diferentes, catalogados desde la A a la E, y corresponden a cada manera de haber cambiado nuestro destino (y el de la gente que nos rodea),desde la mejor forma hasta la peor, todo dependiendo de las acciones que hayamos tomado durante el curso de la historia. Para terminar, una vez descubiertos los cinco finales, se nos habilitará un modo extra de juego, en el que podremos disfrutar del final verdadero. Una joyita.
Debido a que SOD fue originalmene una aventura diseñada para consola, tanto los controles como la interface son bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver en PC. La mayor parte del tiempo controlaremos a nuestro protagonista con las teclas direccionales, mientras que con otras teclas, o bien con el mouse, podremos desplazar la cámara a su alrededor, aunque unicamente en sentido horizontal. En cambio, cuando nos encontremos en lugares cerrados -como una casa o un negocio- tendremos una cámara fija bastante incómoda, que por desgracia ni siquiera enfoca el escenario completo, sino que se desplaza automáticamente siguiendo nuestros movimientos. Dejando este inconveniente de lado, el resto del juego está muy bien cuidado. Las voces y la música son claras y limpias, y tanto las texturas de los escenarios, como las de los personajes, son simplemente geniales. Lamentablemente, al tratarse de una conversión, no presenta la calidad que tenían en su versión de consola; pero hay que tener en cuenta que estamos hablando de un solo CD, mientras que la versión original se trataba nada menos que de un DVD. Pese a todo, es una excelente adaptación, que no puede ser pasada por alto por quienes gusten de las aventuras gráficas, y no hayan tenido la suerte de probarlo en su plataforma original. X



Los escenarios están recreados con lujo de detalles

If you do I as say, no harm will come to you -- this time.
Che flaca... ¿Tenés un faso?

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Una aventura imperdible, originalmente diseñada para consola
LO QUE SI: La historia y sus diferentes desenlaces. La rejugabilidad. Los gráficos. La música.
LO QUE NO: Un sólo CD no puede reproducir la calidad de la versión original en DVD. Las cámaras a veces confunden demasiado.

80%

ARX FATALIS

MAGIA, CALABOZOS Y RECETAS DE COCINA

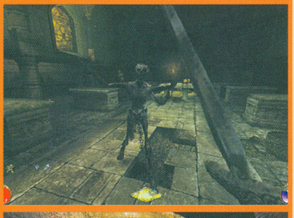
FICHA TECNICA

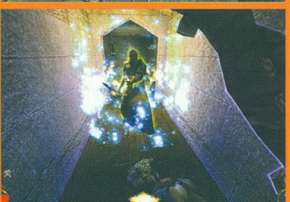
COMPAÑÍA: Arkane Studios
DISTRIBUCIÓN: JoWood
INTERNET: www.arxfatalis-online.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 con 750 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, placa aceleradora 3D con 16MB de VRAM y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

El 2002 ha sido un año repleto de formidables juegos de rol para nuestra querida pc, entre los cuales se destacaron títulos como Morrowind y Neverwinter Nights. La gente de Arkane Studios no pudo evitar unirse a la fiesta, y para cerrar el año nos presenta este excelente juego, con la intención de homenajear a viejos clásicos del rol en primera persona, como el legendario Ultima Underworld.

La historia nos pone en los paños de un hombre que un día despierta y descubre que es prisionero en una celda. Pero no sabe cómo llegó allí. De hecho, ha perdido por completo la memoria. No recuerda su nombre, ni su pasado. Literalmente, es como si acabara de nacer, por lo que desconoce totalmente el mundo hostil en el que se encuentra. Pero junto a su compañero de celda consigue escapar, y es aquí donde se inicia nuestra aventura. Tras adoptar el nombre de Am Shaegar (que quiere decir "el que no tiene nombre" en la lengua antigua) con el que nos ha bautizado nuestro compañero de celda, tendremos que emprender una larga búsqueda de la verdad, para descubrir quiénes somos y de dónde venimos. Pero las respuestas que obtenemos nos harán tomar conciencia de la inminente tragedia que el mundo de Arx está a punto de sufrir, y del importante papel que nos toca jugar en este drama.
Arx Fatalis (AF) se desarrolla en un mundo en el que el sol se ha extinguido, y ha dejado a su superficie helada e inhabitable, obligando a las diferentes razas a vivir por generaciones bajo tierra. Por lo tanto, pueden olvidarse de bosques y montañas, o de recorrer verdes planicies bajo la luz solar, la lluvia o la nieve. Aquí, todo la acción transcurre en cuevas, calabozos, criptas y ciudades subterráneas, tal y como sucedía en Ultima Underworld. Pero la jugabilidad no sufre por estas restricciones. Aunque con AF no disfrutaremos de la libertad y profundidad que experimentamos con Morrowind, se nos permitirá explorar a gusto casi todo el mapa -que por cierto es bastante grande-, y hasta encarar las situaciones de la manera que mejor nos parezca. Cuando sea el momento de entablar combate, lo podremos hacer tanto mediante el uso de las armas como de la magia, porque a diferencia de otros juegos, aquí no podremos escoger ninguna clase o profesión a la hora de crear nuestro personaje. Simplemente, distribuiremos los puntos de experiencia en los atributos que más nos interesen, balanceando de forma automática tanto las habilidades para la magia como la capacidad para usar el sigilo o la fuerza bruta. Naturalmente, la magia es el elemento mas complicado de utilizar, y a su vez el más interesante. No bastará con ser lo suficientemente aptos: para lanzar los hechizos, deberemos combinar los símbolos mágicos de diferentes runas, y estas runas serán difíciles de obtener. Una vez que consigamos las runas necesarias para habilitar un hechizo, bastará con trazar con la ayuda del mouse los símbolos mágicos de dichas runas para lanzarlo. Como verán, se trata de una idea bastante original, pero que en más de una ocasión nos va a poner en aprietos, sobre todo cuando tengamos que utilizar los hechizos durante las batallas, que se desarrollan en tiempo real, y sin pausas.
A lo largo de nuestra aventura, además de enfrentarnos a todo tipo de criaturas hostiles, resolver puzzles, investigar, y cumplir algúna que otro encargo, tendremos que alimentarnos, así sea comprando víveres, cazando animales, pescando, o incluso creando nuestras propias recetas. Este es uno de los aspectos más interesantes del juego, junto a la posibilidad de reparar armas y corazas, de elaborar pociones mágicas combinando diferentes ingredientes, y de otras manualidades por el estilo.
Con respecto al aspecto técnico, el apartado gráfico de AF se lleva la mejor porción de la torta: tanto la ambientación de los escenarios, como los modelos de los personajes, son muy buenos. Los efectos sonoros también están muy bien cuidados, aunque lamentablemente el juego sufre de unos cuantos bugs molestos, y de unos tiempos de carga agotadores. AF no será uno de los mejores juegos de rol que hayamos visto este el año, pero tiene la calidad suficiente como para hacernos vivir unas largas horas de apasionantes aventuras.







- Disfrutando de una rica merienda con amigos
- Ceeereebroo.....
- Los combates con hechizos son frenéticos

PROMEDIO EXCELENTE

QUE TIENE: Un apasionante juego de rol en primera persona, que nos recuerda mucho a Ultima Underworld
LO QUE SI: Los gráficos, la ambientación de los escenarios, el sistema de hechizos, la posibilidad de cocinar y de producir nuestras propias pócimas y recetas.
LO QUE NO: Muchos bugs molestos, los pesados tiempos de carga. Aventurarse por cuevas subterráneas, con el tiempo puede resultar un tanto monótono.

83%

STARFLEET COMMAND III

MEJORADO, PARA UNA NUEVA GENERACION

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Taldren
DISTRIBUCIÓN: Activision.
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/XP, Pentium 450MHz, 128Mb RAM, 650MB en disco, placa 3D con 16 MB VRAM, sonido, DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: hasta 8 jugadores via LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

Agradable sorpresa. Taldren, los creadores de la serie Starfleet Command, han regresado con una nueva entrega, esta vez basada en las naves y personajes de The Next Generation. Si bien cualquiera podría sospechar que esta premisa no tiene otro objetivo que el curro indiscriminado (como solía ser el caso con esta venerable licencia), Taldren se jugó, y efectuó varios cambios que mejoran la jugabilidad, y hacen que este SC III sea más ameno para los neófitos, sin dejar de cumplir con las expectativas de los más acérrimos fans de la saga.

Por supuesto que, con un título como este, Paramount no se podía perder la oportunidad de promocionar "Nemesis", la nueva película estelarizada por el pelado Picard y su banda de valientes. De hecho, los eventos de SC III se desarrollan justo antes de lo que veremos en la peli, aunque ya después del regreso del Voyager a la Tierra. Finalmente, después de meter a los Klingon y a los Borg hasta en la sopa vulcana, parece que Paramount se acordó de los Romulanos, quienes aparecen aquí como los villanos principales. Los Klingon y la Federación se preparan para una nueva era de paz y mutua cooperación. Por supuesto que esta noticia no cayó muy bien en Romulus, donde ya están preparando un pérfido plan para que la mencionada alianza nunca se concrete. Y, como si esto fuera poco, las tres razas mencionadas tendrán que enfrentarse a los Borg, que siguen asimilando a todo aquel que tenga la mala suerte de cruzarse en su camino. Parece que el modelo con sólo tres o cuatro facciones está pegando. SC III le dice adiós a las razas inventadas que aparecieron en las encarnaciones anteriores de este título. El juego cuenta con cuatro campañas, una para cada facción. También se incluyen otras tres campañas de conquista. Lo bueno es que estas últimas son más variadas que las anteriores. Lo malo es que no haya una campaña de estas características para los Borg. Parece que se hacía difícil que los Borg encajen con el resto de la historia, de modo que nuestro sueño de asimilar la ga-laxia tendrá que esperar (por segunda vez, después de la cancelación del juego que los hubiese tenido como protagonistas hace un tiempo).

La forma geométrica más temible del universo

El USS Directorate se banca los embates romulanos

Fiel a su estilo, el principal atractivo de este SC sigue estando en las misiones de combate, relegando la estructura de las campañas a un segundo plano. Al igual que en las versiones anteriores, nuestras victorias en las misiones nos darán puntos de prestigio, los cuales podemos usar para tomar el mando de naves más poderosas, y atraer a los mejores oficiales para que se sumen a nuestra tripulación. Gráficamente, el juego cuenta con texturas y modelos detallados, aunque la presentación del mapa estratégico y la interface no dan un paso adelante desde la versión anterior. En cuanto al sonido, SC III cumple con su cometido, dejándonos oír una sinfonía de phasers, disruptores, y torpedos. Patrick Stewart vuelve a encarnar al capitán Picard. El resto de las voces suenan bien, y cumplen su cometido de informarnos sobre el estado de la nave. Los sistemas de la misma han sido simplificados, para poner mayor énfasis en la acción de la batalla, más que en el manejo de la nave. Es una pena que las batallas sigan desarrollándose con ambas naves en el mismo plano, ya que posicionarnos arriba o abajo del enemigo nos brindaría nuevas posibilidades estratégicas. Supongo que este detalle quedará para la próxima vez. Sin embargo, el factor diversión que ofrece SC III supera al de sus predecesores. Ideal para fanáticos y estrategas espaciales en general. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Una versión de Starfleet Command con las naves de Next Generation, más acción, y menos complicaciones.
LO QUE SI: Las facciones favoritas de los trekkies, control un tanto simplificado, los modelos de las naves, manejo de recursos fiel al universo Star Trek.
LO QUE NO: : No hay campaña Conquest para los Borg, sigue habiendo clipping en los combates, no se puede controlar la altitud en el área de combate.



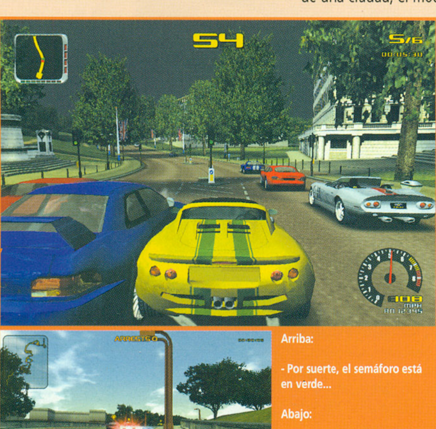
TEST DRIVE

LA VUELTA DE UN CLÁSICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Pitbull Syndicate
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.pitbull.co.uk / www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500Mhz con 1 GB libre en el disco rígido, 128 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 32 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 2 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

De primera intención, resulta difícil ver este juego y no preguntarse ¿Por qué se llama tan sólo Test Drive, cuando en realidad debería llamarse Test Drive 7? ¿Acaso no le corresponde ese número? Pues bien, la respuesta es más sencilla de lo que parece. Test Drive (TD) se llama así a secas, simplemente porque es un port de la versión original del juego para la consola Xbox. Pero de todas formas, el juego conserva todas las características cl´pasicas de la serie.
En TD, ingresaremos al mundo de picadas ilegales, y así iremos descubriendo diferentes escenarios y probando distintos coches alrededor del mundo, más precisamente, en las cuatro locaciones donde se desarrollan las carreras: San Francisco, Tokio, Montecarlo y Londres.
Una vez cargado el juego, podremos acceder a los tradicionales modos Carrera Rápida, Carrera Simple, Multijugador, y Underground, que corresponde al tradicional modo Historia (o Campaña), en el que tendremos que recorrer las ciudades anteriormente mencionadas, bajo las órdenes de algún misterioso personaje que nos hará ingresar en las carreras, y nos otorgará los coches con los que competiremos. Todas estas carreras se desarrollan como un arcade, pudiendo tomar atajos, y teniendo que esquivar el tráfico. Y con respecto a los coches, hay que hacer mención de la enorme variedad que encontraremos, llegando a totalizar más de cuarenta, los cuales iremos destrabando a medida que vayamos avanzando en el modo Underground. Y unas de las cosas que hace tan especial este tipo de coches, es que todos ellos alternan entre modelos clásicos como un Chevrolet Corvette Stingray, y modelos súper modernos, como un Shelby Series 1. De más está decir que cada coche se encuentra perfectamente modelado de acuerdo a su contraparte real.
En cuanto a los distintos modos de juego que nos ofrece TD, tendremos para elegir las carreras, que podrán ser lineales o en circuitos; la navegación, en la que tendremos que dirigirnos de un punto a otro a través de una ciudad; el modo persecución policial, en el cual tendremos que conducir un patrullero, y lograr atrapar a los seis corredores antes de que lleguen a la meta; y por último, el modo picadas, donde tendremos que hacer uso de una caja de cambios manual, para así poder vencer a nuestro oponente en una picada de 400 metros.
Un aspecto en el cual TD brilla, es en cuanto a la IA de los oponentes, que harán lo posible por dejarnos fuera de carrera, y no dudarán en tirarnos el auto encima, haciéndonos chocar estrepitosamente contra un camión que venía de frente.



Arriba:

- Por suerte, el semáforo está en verde...

Abajo:

- A punto de ser arrestado...

A esto hay que sumarle los errores que cometen los mismos, y la posibilidad, en el modo carreras, (siempre y cuando estemos posicionados últimos) de emplear nuestro coche para hostigar al que va adelante con golpes en su parachoques trasero, logrando así una acción y adrenalina constantes.
Sin embargo, no todas son rosas, debido a que existen unos cuantos aspectos que privan a TD de ser un clásico indiscutido. El primero de ellos tiene que ver con la inexistencia de un modelo de daños, lo que es totalmente inconcebible al hablar de un juego donde es imposible correr una carrera sin chocar, al menos, un par de veces. Además, tenemos que sumarle a este terrible error, la incompetencia de los programadores para crear un modelo físico que permita choques dotados de realismo. Cuando chocamos, veremos cómo el vehículo impactado vuela por los cielos, flotando durante un par de segundos. Y por si fuera poco, no existe noción de los tamaños y pesos específicos de cada vehículo: por ejemplo, piloteando un auto pequeño, como un Lotus Elisé, seremos capaces de hacer saltar a un camión entero, con su trailer y todo, y nuestro vehículo apenas si se inmutará ante la colisión. Una lástima que no hayan tenido en cuenta algo tan básico como esto.
El otro aspecto negativo, tiene que ver con un problema técnico que tienen todos los juegos que son porteados desde la consola de Microsoft, y es el que atañe a la velocidad a la que corren los gráficos del juego. Debido a este problema, y a un pésimo menú para configurar el nivel de detalle gráfico, no podremos evitar que de vez en cuando el juego se arrastre, aunque sea por unos momentos. Pero no hay que desilusionarse, porque si poseen una buena máquina, o por lo menos una buena placa de video, entonces no tendrán ningún tipo de problemas para divertirse a lo grande. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La clásica serie Test Drive, en su versión 2003

LO QUE SI: Coches, Pistas, IA.

LO QUE NO: Modelo de daños y física inexistente. Gráficos inconfigurables.

87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: EA Sports
DISTRIBUCIÓN: Electronics Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500Mhz con 740 MB libres en el disco rígido, 128 MB RAM, Placa de video 3D con 32 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía LAN o Internet.
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

NASCAR THUNDER 2003

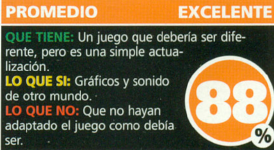
UN PRODUCTO QUE NO FUE LO QUE DEBIA

Esta es la primera vez que EA Sports decide trasladar a la PC la versión Thunder de su popular franquicia de carreras americanas Nascar. Para aquellos que no habían escuchado hablar de Nascar Thunder, les comento que estos juegos eran exclusivamente para consolas, y se caracterizaban por ofrecer un desarrollo mucho más orientado al arcade que a la simulación. Nada de tener que preocuparnos tanto por nuestro consumo de combustible, o la temperatura de nuestra cubierta delantera izquierda, sino simplemente abocarnos a la tarea de conducir de la mejor manera posible. Sin embargo, resulta extraño que esta conversión difiera tanto de las versiones originales para consolas.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Lo que debería ser una nueva versión del juego de carreras más exitoso de EA Sports, se transforma simplemente en una expansión del tradicional Nascar, sin ofrecer las características arcade que son inherentes a la serie Thunder. Lo único que nos asegura que estamos en presencia de un juego de la serie Nascar Thunder, es la existencia de las pistas diseñadas exclusivamente para el juego, como la Daytona Beach, en la cual corremos a la orilla del mar, desplazándonos por la arena. Incluso muchos factores y modalidades de juego que existen en las versiones de Consolas, no fueron incluidas, por alguna misteriosa razón, en esta versión del juego para PC.

Pero de cualquier manera, Nascar Thunder 2003 (NT2003) resume a la perfección el mundo de las carreras de Nascar, y aunque no incorpora elementos sustantivos que lo alejen de ser una mera actualización anual, posee un desarrollo técnico digno de elogio. En cuanto al desarrollo,dispondremos de los clásicos modos de juego Carrera Rápida, Temporada y Práctica. Y cuando tengamos que ponernos a conducir uno de estos bólidos de más de 700 HP, surge la imperiosa necesidad de contar con un volante, o, en su defecto, un control analógo, ya que si solo contamos con el teclado, se vuelve prácticamente imposible recorrer las pistas ovales con la sutileza en el giro que requiere cada curva. Pero de cualquier manera, si son jugadores experimentados, podrán configurar el coche de manera tal que no requiera casi que toquemos los cursores, como si el coche marchara sobre rieles.Es que la cantidad de opciones que presenta NT2003 a la hora de modificar cada uno de los elementos de nuestro vehículo parece no tener límites, pudiendo sin problema alguno, cambiar la presión en cada uno de los neumáticos, la altura, la inclinación de los spoilers, la tensión en cada uno de los amortiguadores, el grado de inclinación y giro de cada rueda delantera, la cantidad de combustible, el torque del motor, el ratio de los cambios, etc. Por suerte, disponemos de configuraciones previamente establecidas para cada pista, por lo que los jugadores sin experiencia no tendrán dificultades en armar el coche de una forma más que decente.
Si debemos hablar de gráficos y sonido, entonces NT2003 no tiene rivales. El detalle que cada auto consigue, en base a texturas de alta resolución, no tiene precedentes. Además, la variedad de modelos de coches que existen es enorme: más de 40 pilotos reales para elegir, y además, cada uno de ellos posee diferentes acabados de pintura en su coche, de acuerdo al sponsor que deseamos. Y este grado de detalle no se limita solo a nuestro coche, sino que cada uno de los oponentes puede llegar a gozar del mismo grado de nitidez, si es que podemos darnos el lujo de setear el nivel de detalle del juego a full. Además, cada una de las 24 pistas se encuentra recreada a la perfección. La textura asignada al asfalto es ultra-realista, y tan solo se puede criticar el bajo nivel de detalle de las tribunas. El sonido tampoco se queda atrás, y nos ofrece una calidad sin igual, con el rugido de los motores haciéndonos volar la cabeza, y más aún si disponemos de un buen sistema de audio.
En definitiva, NT2003 es un gran título, y aunque es una simple actualización de Nascar 2002, incluye suficientes adelantos técnicos como para asegurar diversión por un buen rato a los fanáticos del género.





Algo ha salido mal...



Queda un largo camino para llegar a la primera posición

THE CAMERON FILES: THE PHARAO'S CURSE

¡INDYYYY, DONDE ESTAS, INDYYYY!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Dreamcatcher Interactive
DISTRIBUCIÓN: Dreamcatcher Interactive
INTERNET: www.dreamcatcherinc.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.1 PI 200 MHz, 32 MB RAM Placa de video, placa de sonido, CD-ROM 16X. 900 MB de espacio libre.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

Emoción, aventura, puzzles de lo más lógicos, y un protagonista con el que inmediatamente uno se siente identificado. Todo esto, sumado a buenos gráficos y un excelente diseño de los personajes, es lo que le falta a este juego.The Cameron Files: Pharaoh's Curse (CFPC) es una broma de mal gusto, hecha por gente que no tiene otra ocupación que sentarse a programar porquerías como ésta. Ya desde el comienzo, el juego comienza a desanimarnos, cuando nos muestra una presentación echa con unos gráficos 3D prehistóricos y con una compresión de video en una calidad patética, que nos da la sensación de que viajamos en el tiempo a la época de los primeros Pentium, cuando ver una peliculita en una PC era todo un suceso. Pero más allá de eso, el juego podría ser divertido. Pero no lo es.

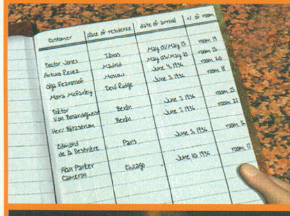
En CFPC nos ponemos los zapatos de un insípido arqueólogo llamado Alan P. Cameron, una extraña mezcla entre Indiana Jones y el colorado MacAllister. Pero a pesar de todo, este personaje en particular tiene algo que no se vio (o al menos, yo jamás lo ví en ningún otro protagonista de un videojuego), es pelado. Pero no pelado al estilo Hitman, o Kane, que tienen toda la chapa, sino pelado, justamente, al estilo MacAllister. Lo peor de todo es que esto no lo sabemos de entrada, sino que los sádicos de los programadores nos lo muestran en una horrible cutscene, en la que se saca el gorro (por el que seguro deben haber tenido que pagarle unos buenos morlacos en derechos a Lucas TM), y muestra con todo su encanto su cabellera pelirroja, o al menos, lo que queda de ella.

Bueno, se preguntarán de qué se trata el juego. Pues bien, es una aventura gráfica, con una cámara en primera persona, y en la que para avanzar, deberemos hacer clic con el mouse sobre las posibles direcciones que nos ofrece el juego, moviéndonos sobre "carriles", o a los saltos. Este sistema no está mal, otros juegos lo han utilizado antes con éxito. Pero en CFPC, la experiencia puede llegar a ser vomitiva. Los pasos no siguen un orden lógico, por lo que es muy fácil perderse, y obviar detalles importantes, como las puertas a las que tenemos que acceder. Imagínese desplazándose por la vida como un narcoléptico borracho. Bueno, mas o menos esa es la idea.

Sin embargo, pensé que los puzzles podrían estar divertidos, y ser imaginativos. Pobre de mí, que ingenuo que soy. Después de estar jugando (¿Jugando? ¡No, sufriendo!) un par de horas a esto, no descubrí ningún desafío interesante, ni siquiera lógico. Para empezar, el señor Cameron es un escéptico de $%#%, al que hay que andar convenciéndolo de que recoja el ítem X de formas inverosímiles, como mandándolo a la biblioteca, a leer que eso le puede llegar a servir ¿Entonces, para qué corchos estudió arqueología? Es el equivalente de que alguien tenga que ir a leer un libro, para saber que no se tiene que olvidar de usar el papel higiénico tras ir al baño. Para mí, que ni siquiera terminó el primario. Para hacerlo peor aún, en algunas escenas de acción trepidante, tendremos que, por ejemplo, encontrar un lugar en el cual escondernos antes de que se nos acabe el tiempo y nos suceda algo desagradable. Para nuestra mala suerte, como ya les conté, moverse en el juego en forma lógica es casi imposible, y terminanos muriendo montones de veces, hasta que descubrimos que teníamos que mirar en el agujerito de atrás de una estatua con forma de esfinge en posición poco honorable. Un bodrio.

Los gráficos no pasan de 640 x 480 de resolución, y son desastrosos. Los escenarios podrían estar mil veces más detallados, teniendo en cuenta que son meras fotos, y no renders en tiempo real. Pero éstos dicen menos que una pared en blanco. En fin, a no ser que seas un masoquista de esos que visitan clubs donde va gente vestida con uniformes de policía de cuero y látigos, y quieras sufrir un rato de verdad, te recomiendo que te alejes lo más posible de este juego. X







- Los escenarios, ah, oh, aaah... me dejan sin palabras
- En la lista del hotel figura el Doctor Jones, Lucas prepara los abogados...
- ¡Ahh! ¡Con esa cara, y me ocupa casi un GB en el disco!

PROMEDIO **MALO**

QUE TIENE: Un arqueologo pelado...
LO QUE SI: ...que se quiere hacer el Indiana Jones...
LO QUE NO: ...y que está a años luz de serlo



DISNEY TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

DISNEY TE ENTIERRA EL TESORO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Barking Dog
DISTRIBUCIÓN: Disney Interactive
INTERNET: www.disneyinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 450, 700 MB HD, Placa 3D 16MB, 64 MB RAM
SOPORTE MULTIPLAYER: 1-8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Baja

Acostumbrado a que Disney Interactive no sea más que una empresa que se dedica a lanzar juegos mediocres, con tal de extirparle hasta el último centavo posible a las licencias millonarias que le ofrecen sus películas, es una sorpresa ver un juego tan profundo con esta marca. Treasure Planet: Battle at Procyon (BaP) es un juego de estrategia simple, pero lo suficientemente bueno para enganchar tanto a gente que no le gusta el género, como a veteranos del mismo. BaP es a grandes rasgos un juego de estrategia naval. Por si no conocen la historia de Treasure Planet, ésta es una adaptación del clásico literario La Isla del Tesoro, ambientada en un entorno futurista. Las personas surcan el espacio en galeones del siglo XVIII, con batallas a cañonazos y abordajes, piratas y reinas. Si al entorno espacial lo cambiáramos por un fondo azul agua, no notaríamos la diferencia. El barco (más adelante, los barcos, a medida que ascendamos), se mueve por una "superficie" en la que son distinguibles el norte y sur, algo raro en el espacio, donde los puntos cardinales no son muy aplicables.


Los gráficos dan ganas de jugar un poquito más

La historia no es la misma que la película. Controlaremos al protagonista de ésta, Jim Hawkins, pero cinco años antes de los acontecimientos de ésta. El joven Jim acaba de recibirse en la academia naval, y está al comando de su primera nave al servicio de la reina. Los piratas acechan por todas partes, y la gente de Procyon está dispuesta a librar una posible guerra. Los controles son sencillos, solo necesitaremos clickear en donde sea pertinente para lograr el efecto deseado. Nada complicado. A medida que avancemos, podremos upgradear nuestro barco con diferentes armas, y más adelante, manejaremos una flota, pero a pesar de todo, la mayoría del tiempo el juego se reduce a dar vueltas con el barco sobre el enemigo, hasta "hundirlo". Incluso tenemos la opción de abordar barcos enemigos. Pero a no emocionarse, es casi imposible, ya que sólo contamos con 4 marchas, por lo que mantenerse al lado de otro barco para realizar la maniobra es casi imposible. En fin, Barking Dog nos muestra en BaP una versión simple de Homeworld, que sin grandes pretensiones, nos puede llegar a entretener un rato. X

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Estrategia simple y divertida
LO QUE SI: Disney Interactive se esfuerza por no basar la venta de sus juegos en la licencia de las películas, buen trabajo de Barking Dog
LO QUE NO: Que recién empieza a intentarlo, a pesar de todo... el juego es demasiado simple.

68%

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **AVENTURA ECUESTRE**

SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON

SI LLORASTE CON ICO...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Fizz Factor Game Studio
DISTRIBUCIÓN: THQ
INTERNET: www.thefizzfactor.com - www.thq.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, P2 266 Mhz con 100 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, Placa de video con 8 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Bajo

Lo bueno de analizar juegos como éste, es que uno lo toma, sabiendo que va a ser una reverenda basura, y entonces, al descubrir que el juego no es taaaaaan malo, lo menos que podemos hacer es darle una oportunidad. Aunque de cualquier manera, sabemos que, con dificultad, el título en cuestión puede llegar a superar la mediocridad. Y más aún, tratándose de un fichín inspirado en una bazofia tal como lo fue la película del mismo título.
Yendo al desarrollo específico del juego, tenemos que señalar que no es posible englobarlo con claridad dentro de ningún género, siendo el de aventura al que mejor se adapta. Ni bien empezamos a galopar, nos damos cuenta que estamos ante una perspectiva isométrica, donde para mover a nuestro equino, deberemos hacer click con el mouse consecutivamente sobre el lugar al que deseamos que se transporte el animalucho. De acuerdo a cómo vayamos avanzando en el juego, Spirit podrá ir adquiriendo más velocidad en su trote, lo que será necesario para alcanzar determinados lugares. Para poder movernos más rápidamente, deberemos repetir los clicks, tantas veces como sea necesario para llenar la barra de zanahorias ¿?, que representa la velocidad que desarrollamos. Pero esta barra comenzará a decrecer al cabo de unos cuantos segundos, por lo que deberemos volver a clickear rápidamente para que este clon de Ico no pierda velocidad. Algo que resulta bastante molesto, tanto de realizar como de escuchar, porque llega un momento en que el sonido de los constantes clicks puede llegar a volvernos locos, tal cual la tortura china de las mil gotas de agua. La historia detrás de nuestro animal, es la de una especie de héroe, que debe realizar diferentes misiones a lo largo de las secciones del mapa que propone el juego, todo esto con la finalidad de ir liberando a nuestros otros amigos caballunos, para que, de una vez por todas, podamos dirigirnos hacia el paraíso de las cuatro patas. Hasta ahí, el juego resulta hasta entretenido, si no fuera porque estas misiones son tan fáciles, y tan escasas a la vez, que hacen que necesitemos un par de horas nada más para terminar el juego.
Y si quieren una aventura para chicos, tampoco se los puedo recomendar, ya que las misiones pueden resultar un tanto complicadas para los niños, además que el constante clickear, puede resultar difícil de realizar, así como perjudicial para los padres. X


Podemos interactuar con todos los personajes

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: El caballito de la peli, en un fichín agradable.
LO QUE SI: Entretiene lo suficiente mientras dura.
LO QUE NO: Dura muy poco.

60%

PINK PANTHER: PINKADELIC PURSUIT

LA PANTERA ROSA ATACA DE NUEVO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Étranges Libellules
DISTRIBUCIÓN: Wanadoo
INTERNET: www.wanadoo-edition.com/pinkpanther
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP, PI 266 MHz con 64 MB RAM. Placa de video con 8 MB VRAM, placa de sonido, CD-ROM 8X y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

Basta silbar un par de notas, para que cualquiera se dé cuenta de quién estamos hablando. Sí, señores, la Pantera Rosa llegó a nuestras PCs, y vale decir que de una manera muy amena, y en un género muy conocido: arcades de plataformas. Vale decir, al menos de mi parte, que todo buen juego de plataformas, por más genio de la PC que uno pueda llegar a ser, se disfruta mejor con un buen joystick que con un teclado. Pero el caso es que Pink Panther: Pinkadelic Pursuit tiene una jugabilidad excelente, cosa imprescindible en un plataformas.


El juego imita a la perfeccion la serie animada

El Tío Rosa le ha dejado una pequeña fortuna a nuestro querido gato rosa, pero tendremos que buscar las llaves de la caja fuerte a través de las habitaciones de su enorme mansión. Y en cada una de estas habitaciones, reviviremos los más memorables capítulos de la serie, como aquél en el que la pantera intenta sabotear una construcción con sus propios planos, o cuando nos convertimos en Super Rosa e intentamos salvar a la "adorable" anciana. El juego logra capturar el espíritu de la serie, y nos hace reír acordándonos de las travesuras de la Pantera.

La premisa del juego es simple. Deberemos cumplir una serie de objetivos por nivel, para conseguir la llave. Estos generalmente implican hacer "trading" de ítems al estilo "Club del Trueque" por todo el nivel. Con una bomba volamos unas cajas, para conseguir unas bananas, para dárselas a un mono, paa que él se digne romper una puerta, tras la que está la llave. Casi todos los niveles son así, menos algunos en los que corremos carreras, o nos enfrentamos a algún monstruo. Lo más divertido, sin duda, son las persecuciones, que a veces son bastante difíciles, pero para despistar a nuestro perseguidor, contamos con el camuflaje del escenario, por ejemplo, una pared pintada de rosa, o llena de jeroglíficos donde nos hacemos pasar por uno de ellos. Los gráficos son sencillos, y sin grandes pretensiones, funcionan tranquilamente en cualquier máquina, a la vez que son más que suficiente para un plataformas 2D. Lo único malo: la empresa no pagó los derechos por la música de Henri Mancini, y la ausencia de la tonada se nota en el juego.

PROMEDIO — MUY BUENO

QUE TIENE: Un plataformas muy ameno
LO QUE SI: Los gráficos nos recuerdan a la serie. La jugabilidad es muy buena.
LO QUE NO: Falta la música del maestro Henry Mancini

73%

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES CATEGORIA PLATAFORMAS

FROGGER: THE GREAT QUEST

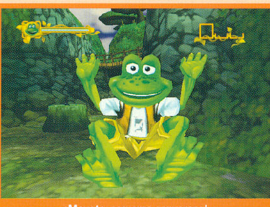
UNA OBRA MAESTRA... DEL HORROR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUCIÓN: Konami
INTERNET: www.konami.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP, PII 500 MHz, con 500 MB de espacio en disco rígido, 64 MB RAM, Placa de video con 16MB VRAM, sonido, CD-ROM 16X y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

No hay caso. Las empresas siguen sin querer archivar licencias que ya murieron hace mucho. Tal vez sea por nostalgia, pero más seguramente, por los morlacos que les puedan hacer ganar. Aunque no creo que, usándolas para crear engendros como éste, les vayan a reportar muchas ganancias. Tal es el caso de Frogger y su creadora, Konami. Veamos.

Frogger fue un arcade clásico, en el que manejábamos a una pobre rana, intentando atravesar una concurrida carretera, con el riesgo de ser aplastados por sendos camiones, cuyos conductores obviamente no iban a frenar si una rana se les cruzaba en el camino. El objetivo era simple: llegar al otro lado, a la casita de la ranita. Bien. Pongámonos por un segundo en el lugar de Konami, e imaginémonos trasladando este clásico al presente. Obviemente, el juego tiene que ser 3D. Las ranas saltan ¡Tiene que ser de plataformas!. Bien ¿Y la historia? ¡Ya está! Es un sapo, que tiene que encontrar a una princesa (???). ¿Y el resto? "Bueno", pensó el Sr. Konami, "el resto no importa, que lo programe la gente del departamento de limpieza, en conjunto con el portero de mi casa...".


¡Movete, escuerzo asqueroso!

El resultado, obviamente, es desastroso. Frogger: The Great Quest es un plataformas 3D que ostenta el dudoso honor de poseer el peor control de la historia. Simplemente, lograr que este sapo inmundo se mueva adonde uno quiere, es imposible. Gracias a la magia de los videojuegos, el sapo habla (claro, tiene que hablar, después de todo es un Quest ¿No?). Pero se nota que sigue conservando su coeficiente intelectual de sapo, ya que los diálogos son lo más estúpido que vi en mi vida: parece que en el mundo de Frogger, es fundamental saludarse y despedirse por lo menos 5 veces, así los actores que pusieron las voces se ganan el morlaco. Lo unico que lo salva de entrar en la categoría de aborrecible, son los gráficos, que zafan. Pero como los programadores son sensibles, no incluyeron la posibilidad de ajustar el nivel de detalle, no sea que lo bajemos y el juego se torne peor aún.

PROMEDIO — MALO

QUE TIENE: Un escuerzo drogadicto
LO QUE NO: El control es el enemigo mas difícil del juego. Los trillones de bugs. La cámara (¿Qué cámara?). La música hace chorrear sangre por los oídos. El sapo es retrasado, a consecuencia del uso de alcaloides.

20%

BIG SCALE RACING

VIENDO EL MUNDO DESDE ABAJO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Bumble Beast
DISTRIBUCIÓN: HD Interactive
INTERNET: www.bigscaleracing.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win98/ME/00/XP, PIII 400Mhz con 100 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jug. LAN/Internet/Pant.div.
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

¿Quién no soñó alguna vez con poseer alguno de esos autos a radio control, que antes costaban una suma de dinero sólo accesible para unos pocos, y que ahora se han convertido en un sueño imposible? Pues bien, Big Scale Racing (BSR) nos pone al mando de estos pequeños demonios de escala 1/5 con motores a combustión, y nos brinda la posibilidad de competir en diferentes categorías, las cuales cambiarán radicalmente nuestra manera de conducir, puesto que, al igual que en la vida real, existen autos con diferentes prestaciones, diferente aceleración, o incluso tracción.
De ahí en más, es cuestión de empezar un campeonato en la categoria mas sencilla, y correr a través de las seis pistas que posee el juego, las cuales, al parecer, corresponden todas a escenarios reales de Holanda.
El manejo es sumamente sencillo, utilizando simplemente las flechas direccionales para controlar el vehículo, y otra para reposicionarlo en pista. Algo que es digno de destacar, es la agresividad que poseen los coches controlados por la IA, que no dudarán en encimarnos en alguna curva, provocándonos más de un trompo. Y si se atreven, pueden intentar manejar estos autitos tal cual sucedería en la vida real, es decir, viendo todo desde un puesto de control único, lo cual puede ser sumamente complicado, pero de seguro es la forma más entretenida de hacerlo.
En el apartado técnico, no existen demasiados errores para destacar. Con un engine denominado 4Space, creado especialmente para el juego, BSR se encarga de brindar unos gráficos y efectos más que decentes para un juego de este tipo. El sonido tampoco defrauda, aunque pasa sin pena ni gloria.
En cuantos a los aspectos negativos que se pueden remarcar, tenemos que mencionar en primer lugar, la escasez de modelos de vehículos para elegir, ya que si bien las categorías son muy diferentes entre sí, en cada una de ellas, solo podremos elegir un modelo de coche, los cuales solo podremos variar en pintura y decorado. El otro aspecto, y quizás principal, recae en la poca rejugabilidad que ofrece el título,ya que tras pasar la primera categoría, o quizás la segunda, todo se vuelve demasiado monótono, teniendo que realizar incontables vueltas sobre los mismos circuitos.
Si se emocionaron con Revolt, este es un juego para tener en cuenta, ya que incluso posee un modo multiplayer muy interesante, e incluso la posibilidad de competir dos jugadores en la misma PC con la pantalla dividida, cosa que puede generar buenos momentos de diversión en compañía de unos buenos amigos... X


Los modelos de los coches están bastante bien desarrollados

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Carreras de cochecitos a radio control.

LO QUE SI: Física, controles, y gráficos.

LO QUE NO: Resulta monótono.


70 %

POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL** CATEGORIA **CARRERAS DE KARTINGS**

MICHAEL SCHUMACHER'S RACING WORLD KART 2002

"NO NOS ALCANZÓ LA PLATA PARA ALGO MEJOR" - JOWOOD

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: JoWood
DISTRIBUCIÓN: JoWood
INTERNET: www.jowood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 450Mhz con 380 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee, pero brinda conexión al servidor, para asentar los tiempos de vuelta.
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

Ya de entrada, resulta bastante extraño que hayan usado una licencia con el nombre del (quizás) mejor piloto de la historia de la Formula 1 (hay que reconocer que, aunque sea en los papeles, ya igualó a nuestro querido Fangio, y le quedan varios años de carrera para superar esa marca), para realizar un juego de carreras de karting. Sí, Michael Schumacher supo ser campeón de esa categoría, pero toda la gloria y fama que posee ahora se las debe a la F1. Supongo que no les habrá alcanzado el dinero para obtener las licencias de las escuderías y otros corredores.
El juego ofrece tres categorías para correr: FUN, ICA, y FSA, y en cada una de ellas tendremos que salir airosos si deseamos obtener el derecho a competir en la siguiente. Esto se aplica a los modos de juego Entrenamiento y Campeonato. Es conveniente que se peguen unas vueltas en el modo Entenamiento, a fin de lograr asimilar el modo de conducción propio de estos vehículos, donde cada derrapada que hagamos, nos ocasionará la pérdida de valiosos segundos.
El desarrollo de las carreras es presenta una dicotomía: por un lado, han logrado una buena sensación de conducción, donde todo sucede tal cual una carrera de este tipo, y las pistas están extraídas de la realidad. Pero por otra parte, existen varios elementos que atentan contra la buena predisposición del jugador. Por un lado, el juego carece de física en cuanto a los choques con otros corredores, así que olvidense de subirse encima de un oponente, y ni qué hablar de un espectacular vuelco. Es más, existen momentos en los que parece que chocamos contra otro corredor, dado que perdemos velocidad, pero sin embargo ni siquiera lo tocamos.
Otro error resulta de la abismal diferencia de dificultad entre las dos primeras categorías, y la última. A todo aquél que esté familiarizado con las carreras, de seguro le resultará sencillo ganar en las primeras dos, incluso hasta parecerá demasiado fácil. Pero cuando por fin entramos a la última categoría, todo cambia, y repentinamente pasamos a ubicarnos siempre en los últimos puestos, sin saber qué está pasando.
En definitiva, Michael Schumacher Kart World es un juego entretenido, que logra simular bastante bien muchos aspectos de la conducción de estos mini-bólidos, pero que también se queda corto en otros tantos... X



Lo mejor del juego son sus gráficos

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Un simulador de carreras de kart con el nombre de Schumi.
LO QUE SI: Buenos gráficos.
LO QUE NO: Física. No existe un modelo de daños. Dificultad muy cambiante.

68 %



POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES** CATEGORIA **FPS**

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

UNA EXCELENTE, PERO CORTA EXPANSION

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Electronic Arts
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 500MHz con 128 MB de memoria RAM, 4X CD-ROM, placa 3D con 16MB, 800 MB de espacio en HD y DirectX v8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet o LAN, hasta 36 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil

Hace un tiempo, tuve ocasión de ver el primer capítulo de una serie de HBO Band of Brothers. Todo aquél que jugó a Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA), notó que varios niveles de este juego estaban inspirados directamente en la famosa película de Tom Hanks, Saving Private Ryan. Pues bien, al instalar esta esperada expansion, no pensé que la historia pudiera repetirse. Pero sí. El primer nivel de Medao of Honor Allied Assault: Spearhead es es una copia idéntica de lo que podemos ver en Band of Brothers. Así como le afanaron la famosa escena del desembarco en Normandia a la peli, Spearhead le roba la primera escena a la serie de HBO. Comenzamos como paracaidista arriba de un avión, en el día D (cuándo no), y apenas saltamos, sobre la Francia ocupada por los nazis, el avión recibe un impacto directo, y explota sobre nuestra cabeza. Esta escena es increíble: vamos descendiendo con nuestro paracaídas en medio de disparos de baterías antiaéreas y soldados que no tuvieron oportunidad de colocarse sus propios paracaídas, todo esto sumado a los aviones cayendo. Todo, para ir a caer en un granero, atravesando el techo del mismo.
Este comienzo cinematográfico da la pauta de toda la expansión, y les puedo asegurar que es una de las intros más impresionantes que vi en un FPS. Spearhead, al igual que MOHAA, es muy "cinematográfico", y en él, las cutsecenes y la música irán marcando el ritmo.
Pero no esperen nada nuevo en Spearhead. Esta expansión sólo agrega más escenarios, y alguna que otra arma y mapas para el modo multiplayer. Pareciera que no es poco, pero el juego pasa muy rápido, y los tres nuevos niveles (con tres misiones cada uno, lo que da un total de nueve) pueden ser terminados en tres horas de juego por un jugador de MOHAA con experiencia.
A pesar de todo, Spearhead tiene un par de detalles interesantes. En esta ocasión, no encarnaremos siempre al Teniente Powell, sino que cambiaremos de bando cada tanto. Por ejemplo, el primer nivel lo jugaremos como un comando británico (que, de paso, nos da a conocer las nuevas armas que trae la expansión, que no son más que copias de las armas que utilizan los norteamericanos, pero con los nombres cambiados convenientemente).
Otro detalle importante, es que ahora las armas cuentan con un modo de disparo secundario muy útil, que nos permitirá sacudírsela por la cabeza (golpear con ella, no arrojársela al enemigo ¡Bestia!).
Los gráficos, no han evolucionado, pero a pesar de haber transcurrido un año desde la aparición de MOHAA, siguen en plena vigencia. Ayudan también un par de nuevos efectos que realzan el realismo. Ahora, cada vez que llenamos de plomo a un árbol, este se parte al medio y cae hacia un costado. Realmente impresionante. En una de las misiones, volveremos a manejar un tanque, acción favorita de muchos jugadores. Esta vez, es el turno de manejar un tanque ruso T-34, y la jugabilidad se torna un poco diferente a lo que vimos en MOHAA, ya que esta vez tendremos el control del cañon y además de la ametralladora.
Otra cosa que se agradece, es la reducción de la dificultad. En ciertos momentos, MOHAA se volvía casi imposible, incluso si lo jugábamos en nivel medio. Spearhead, por su parte, mantiene una línea de dificultad constante. Y eso no significa que sea fácil. Varias veces moriremos a manos de los nada simpáticos nazis, buscando desesperadamente un "glú-glú" (nombre que les puse a las cantimploras, si escuchan el sonido, van a entender), pero no existen esos niveles imposibles, que teníamos que repetir hasta el cansancio. Las misiones se presentan con una película que nos muestra escenas reales de la guerra, pero en ningún momento aparece algún oficial para indicarnos la misión, por lo que el elemento argumental es casi inexistente.
En cuanto al modo multiplayer, Spearhead agrega muy poco al juego. Fuera de las nuevasarmas (que, como ya dije, tienen las mismas funciones que antes), nuevos 13 escenarios, y alguna modificación que ayuda a setear más rápidamente el servidor, no agrega nada más. Pero si te quedaste con ganas de más niveles, acá tenes un par. Eso sí, no llores si se te terminan demasiado rápido. X



Uns típica escena de la Batalla del Bulge: Navidad del '44 en Bastogne

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Más misiones para el clásico Medal of Honor.
LO QUE SI: Poder seguir disfrutando este clásico, aunque sea en cuentagotas.
LO QUE NO: ¡Muy corto! Casi no agrega nada al modo multiplayer.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Bethesda Softworks
DISTRIBUCIÓN: Bethesda Softworks
INTERNET: www.elderscrolls.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/Me/2000/XP, Pentium III 500Mhz, 128 Mb (256Mb para 2000/XP), 1Gb en disco. Placa 3D de 32 Mb, DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

THE ELDER SCROLLS: TRIBUNAL

UNA NUEVA JOYA EN LA CORONA

Morrowind es uno de esos juegos que cada vez vemos con menos frecuencia. Hubo un tiempo en el que productos de verdaderas labores de amor, como este, no eran tan difíciles de encontrar. Con su diseño abierto, sus intrigas, y una presentación impecable, Morrowind se convirtió rápidamente en la ventana de escape favorita de los aventureros informáticos de todo el mundo. Era evidente que una expansión no se iba a hacer esperar.

La expansión agrega una nueva aventura que se puede jugar sola, o como una parte de la aventura original. Esta vez, no somos nosotros los que vamos en busca de problemas, sino que son los problemas los que vienen a buscarnos. Al irnos a dormir durante las etapas iniciales del juego, nuestro plácido sueño será salvajemente interrumpido por un asesino. Al vencerlo, podremos informar a las autoridades acerca del ataque que hemos sufrido. Lo que la ley tiene para decirnos no es muy alentador. Parece ser que los miembros de un culto secreto han decidido deshacerse de nosotros.

La historia nos llevará hasta la misma capital de Morrowind, la ciudad de Mournhold. Es aquí que comienzan a verse las falencias de esta expansión, si es que realmente se puede decir que son falencias. Al seguir investigando, nos daremos cuenta de que los elementos de esta nueva aventura parecen divorciados del contenido del juego original. Aquí no hay grupos o facciones a las que podamos unirnos y la nueva aventura no revela ningún detalle acerca de la aventura original. Dentro de ese inmenso mundo que es Morrowind, esta expansión aparece tan contenida que se pierde un poco en la inmensidad del juego. Quienes decidan instalar Morrowind con Tribunal, y jugar desde el principio, sin duda tendrán esa sensación.



Un momento de relax en Mournhold

Sin embargo, existen otros detalles que sí delatarán a los usuarios de Tribunal. El primero de ellos es el nuevo diario. Basta de andar anotando las nuevas quests en una libretita. Ahora, todas nuestras tareas aparecen organizadas para que no nos olvidemos de completar ninguna de ellas. Es increíble que un detalle tan sencillo se les haya escapado la primera vez. Además, también podemos hacer anotaciones en los mapas para no olvidarnos dónde quedaba ese altar daédrico, o esa tumba repleta de tesoros que descubrimos. También podemos llegar a contratar algunos guerreros mercenarios, en caso de que algún bicho se ponga difícil. El aspecto gráfico sigue siendo impresionante. La calidad y consistencia de los diseños es increíble. Realmente, los chicos de Bethesda Softworks han creado un mundo nuevo. Los edificios, las armaduras, todo impecablemente realizado. A este nivel, el contenido nuevo complementa perfectamente lo que ya habíamos visto de Morrowind. El juego también incluye todos los patches que Bethesda puso en Internet y que solucionan varios problemas y agregan cosas útiles, como un contador de energía amarillo para los enemigos. Pero algunas cosas quedaron en el tintero. Algunos de nuestros aliados siguen sin encontrar el mejor camino para seguirnos, y el problema de la lluvia debajo de los techos persiste aún.



Nuevos enemigos nos aguardan en Tribunal

De todas maneras, ésta es una compra obligada para quienes disfrutaron de Morrowind. A pesar de ser una aventura que parece tan separada del juego original, Tribunal nos deja ver más allá, y explorar más a fondo este mundo tan fascinante. Varios de los elementos mencionados en los libros de Morrowind aparecen representados en la expansión. Sin duda, una excelente invitación para volver a pegarse una vueltita por la tierra de los Dunmer.

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Una expansión para Morrowind, un mundo que ya era enorme...
LO QUE SI: Nuevas Quests, más equipo, la bella ciudad de Mournhold, más cantidad con calidad, el nuevo diario.
LO QUE NO: La nueva aventura parece demasiado independiente del resto del juego, el pathfinding sigue un poco flojo, no hay facciones nuevas, sigue sin haber, al menos, un multiplayer cooperativo.

85%

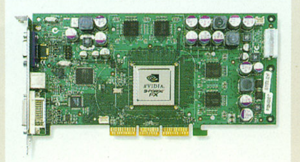
POR **MARTIN ERRO**

GEFORCE FX

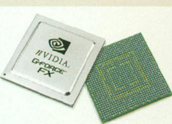
VEALO COMO EN EL CINE...

Bueno, parece que la respuesta de Nvidia no se hizo esperar: invirtió 400 millones de dólares, y puso a sus cerebros a trabajar 24x7, con una sola meta: revolucionar el mercado nuevamente. La culpa la tuvo ATI: cuando presentó su nueva línea de microchips Radeon 9700 y PRO, analizamos, y comprobamos que esos chips eran lo mejor que se había hecho en materia de hardware aplicado a video, tanto en tecnología como en versatilidad, sumando la posibilidad de "programar" las funciones del micro para adaptarlo a misiones más profesionales. Nvidia anunció con bombos y platillos la nueva Geforce FX (NV30), que inicialmente tendrá dos modelos : el 5800 y el 5800 Ultra. Esta GPU (Graphic Procesor Unit) cuenta con la nueva tecnología "Nvidia cine FX" que permitirá correr las aplicaciones y efectos con calidad cinematográfica en tiempo real. Las placas implementadas con este chip vendrían con memoria DDR2 a 1 GHz (500 MHz x 2, las nuevas memorias DDR2 duplican la velocidad normal), corriendo a 500 MHz (Algo superior a todo lo visto al momento), AGP 8x (¡Qué hacemos con nuestro querido mother, que en los mejores casos corre el AGP a 4x...!) . Je, je, ya pueden cerrar la boca...





Otra detalle revolucionario es la no aplicación de "Displacement Mapping" (proceso que permite crear una superficie tridimensional a partir de una red plana) incluido en el ultimo DirectX 9. Este efecto se logrará mediante el uso de "Vertex Shaders" (esto no implica una incompatibilidad con DirectX 9). Lo que pasa, es que la tecnología "Displacement Mapping" es una innovación introducida por ATI (van entendiendo, ¿No?). Ah , y les tiro otra, GFX tendrá un ancho de banda de 20 GB, y será capaz de generar 350 millones de triángulos por segundo.



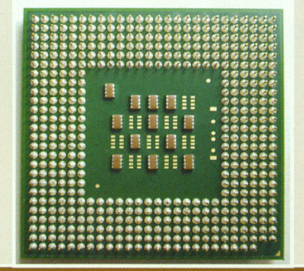
Los fabricantes de software (Epic, Electronic Arts y Ubi Soft) apoyaron la nueva tecnología, implementando estas innovaciones gráficas en los títulos por salir.

PENTIUM IV 3 GHZ

¡PARA QUE ME BAJO!



Intel lanzó su nueva tecnología, bautizada como "Hyper Threading HT", para su nuevo procesador Pentium IV 3.06 GHz. Dicha tecnología, aseguran, mejora hasta un 25% el rendimiento de la PC, y si a eso le sumamos un nuevo avance en la velocidad del micro, podemos ir colocando en el podio a Intel, por tener el microprocesador mas rápido del mercado actual. Recordemos lo que significarían 3 GHz : ¡Que el microprocesador funciona a 3 mil millones de ciclos por segundo! ¿Y cómo lo logra? Gracias a la tecnología de fabricación de 0.13 micrones , algo nunca visto anteriormente. Esto, más la nueva tecnología "HT", que apunta a la optimización de labores multitareas, convierte al micro en un excelente opción para la PC hogareña. Intel, tras una investigación de mercado, reveló que el 75% de los usuarios gustan de combinar varias funciones en forma simultánea, por ejemplo, tener varios mensajeros (ICQ, MSN, Yahoo Messenger, etc.) corriendo a la vez, navegar por la web, escuchar música (vía Mp3, o desde el CD), o combinar programas de Microsoft Office. El software que venga optimizado para la tecnología "HT" vería al micro como si fueran dos en vez de uno, trabajando en forma simultánea. La microarquitectura NetBurst aplicada a este chip, con una tecnología de 0.13 micras, un aprovechamiento mejorado de la memoria RDram y SDram, y un caché de 512 MB L2 , todo conformado para socket 478 y 423, y un bus de 533 MHz, hacen que, en alianza con mothers con chipset Intel 850 y 845, Intel patee el tablero nuevamente, a la espera de la respuesta de ese magnifico contrincante que es AMD, que luego de sus excelentes AthlonXP (de costo ostensiblemente menor que el de sus pares de Intel), hizo que las caras de preocupación fueran una constante en Intel. Ya veremos.



MONITORES

MITOS Y VERDADES

El monitor, ese amigo y compañero de aventuras, es a veces responsable de muchos malestares, que suelen ir desde los consabidos "ojos rojos", hasta el dolor de cabeza. Y si bien los hay de distintos tamaños, calidad, resolución, e ingeniería, esta variedad no nos impedirá desentrañar quién es el culpable de tantos malestares. Investiguemos, Watson...

Lo que debemos comprender en primer lugar, es que nuestros ojos son entes de percepción, que están atentos a captar y definir lo mas rápido posible. Un oftalmólogo, seguramente nos contaría que los mismos pueden llegar a definir hasta 21 imágenes por segundo, lo que nosotros redefiniríamos como "Frames por segundo (FPS)". O sea: a toda secuencia por arriba de dicha velocidad, nuestra vista la interpretará como una sensación de continuidad y movimiento. Entonces, a menor velocidad, o "frecuencia de refresco (Refresh rate)" , el ojo intentará definir cada fotograma individualmente, consiguiendo un posterior cansancio, y dolor de cabeza.

La pregunta obvia es ¿Cuál es la frecuencia de refresco aconsejable? Bueno, la respuesta es simple: la más alta que nuestro monitor permita (léase el manual respectivo). Para setearla, hay que abrir las Propiedades de pantalla /configuración /avanzada /monitor, y cambiar la frecuencia.

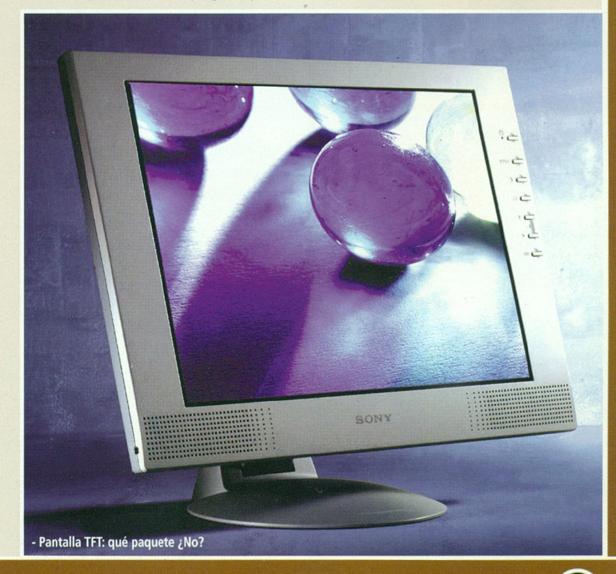
Una vez que ya ajustamos el refresco, vamos al paso siguiente: brillo y contraste. La distancia a la que nos sentamos frente al monitor, generalmente nos sitúa a una distancia menor de 50 cm entre nuestros ojos y la pantalla. Esto hace que la luz emanada por el mismo, penetre directamente en nuestras retinas. Por eso, lo más recomendable es bajar el brillo lo más posible (obviamente, el límite es que veamos todo lo que se presenta en pantalla), y subir el contraste al máximo.

Sí, ya sé que se venden filtros de pantalla, que van desde un vidrio polarizado, hasta una tela semitransparente. La cruda realidad, es que la mayoría no ofrece una verdadera protección. Así que no nos confiemos, y ahorremos plata para algo más efectivo.

Clases de monitores

Básicamente, hay dos clases de monitores. En primer lugar, los clásicos CRT (cathodic ray tube), que son los que tenemos la mayoría de los usuarios. Los hay de distintos tamaños, que se miden en pulgadas y resoluciones. Y aquí hago hincapié: SIEMPRE que vayan a comprar un monitor, no sólo busquen el máximo tamaño, sino también presten atención al tamaño del "dot pitch" (cuanto menor sea, mejor es, puesto que cuanto más chico sea el tamaño del píxel, más píxeles habrá en la pantalla, y por ende, mejor definición).

Los CRT reciben la información a través del cable, que a su vez está enchufado en la salida de la placa de video. De toda esta ruta, dependerá también el resultado final convertido en imagen. Esto quiere decir que, si disponemos de una placa de prestaciones limitadas, no le podemos pedir maravillas al monitor. Y al hablar de prestaciones limitadas, no sólo nos referimos a resolución, sino también a la frecuencia de refresco, que se traduce en total de ancho de banda



- Pantalla TFT: qué paquete ¿No?

transmisible. Para clarificar, si ponemos un juego a una resolución de 800 x 600, y el monitor lo tenemos a 75 Hz, significa que en pantalla habrá 480.000 puntos, que cambiarán 75 veces por segundo. Imagínense ustedes resoluciones superiores, con una mayor frecuencia de refresco...
Volviendo a nuestros queridos monitores CRT (que suelen portar calcomanías o sufrir golpes, de acuerdo al temperamento de su poseedor); estos trabajan básicamente con el mismo principio que los televisores comunes, o sea, con un tubo de rayos catódicos (de ahí el nombre), que proyecta líneas verticales y horizontales que son recorridas por un único punto, que va cambiando todo a su paso (distinto del trabajo del tipo de monitores que cambia todos los pixeles al mismo tiempo).
Esta clase de monitores, tienen la característica de que, cuanto mayor es el tamaño del mismo, mayor es la resolución que vamos a poder alcanzar, y más alta la tasa de refresco (esto es así en la mayoría de los casos, y en las marcas más conocidas, pero ante la duda, pidan el manual o consulten en Internet el sitio del fabricante, averiguando las especificaciones del modelo elegido).
Otro detalle es la forma de la pantalla: los hay curvos o semiplanos, siendo estos últimos los más recomendables, por ofrecer menos distorsión en los lugares extremos.
En contraposición con los CRT, se encuentra la segunda clase de monitores: los TFT (Thin Film Transistor) más conocidos como "esos ultra chatos que salen carísimoooos". Y sí, una peculiaridad de este tipo de monitor, es el precio: más del doble de lo que cuesta un CRT. Pero ¿Valen la pena? Mmm.. veamos..







- Nuestro querido CRT
- Será grande y soso, pero lo quiero..
- La Solución al problema del espacio...

¿¿¿Cuánto dijo???

Los TFT son totalmente digitales, y en su mayoría tienen dos tipos de conexión: la VGA común, y una entrada más para señal DVI (comúnmente usada en filmadoras digitales, y disponible también en ciertas placas de video). Estas pantallas, reciben la señal y la alojan en sus respectivos transistores, que mediante el cristal líquido modulan la luz, y su intensidad, definiendo por el RGB universal (Red, Green & Blue, rojo verde y azul) los colores.
Hasta aquí todo bien. Pero veamos el tema de la definición. Los que somos fanáticos de los juegos nos veremos muy limitados por este tipo de pantalla, puesto que es muy raro que a igual tamaño, alcancen las mismas resoluciones que los CRT. Sí, aunque no lo crean, esto es así, y si le sumamos que el apagado de los pixeles de los TFT tienen un "delay" o retraso bastante mayor que los CRT, tenemos como resultado un suavizado de secuencia, no apto para juegos de acción trepidante como un FPS común.
Otra contra que posee este tipo de monitor es el tamaño del punto de reflexión (dot pitch). Es muy raro que baje de los 0.29 o 0.28, contra los 0.21 que poseen los CRT (recordemos que, a menor tamaño de dot pich, más cantidad de pixels, y por ende, más resolución).
Este tipo de pantalla se comenzó a fabricar esencialmente para notebooks, que sabemos que son básicamente PCs para trabajo, y si bien ahora se están lanzando modelos con placas aceleradoras, precisamente es recién ahora que los fabricantes están empezando a implementarles dispositivos para la diversión y entretenimiento. O sea , lo que se buscaba era una pantalla lo más liviana y delgada posible, para que esto no incidiera en el peso total del equipo portátil (detalle importante para los compradores y poseedores de notebooks), y con una definición lo más cercana posible a un monitor normal, para los programas base habituales (Windows, Office, Explorer, etc.), para los que no necesitamos un gran equipo.
Luego, los fabricantes de este tipo de pantallas vieron su posible apertura al mercado de los equipos de escritorio, dando la solución a aquellos usuarios que no disponen de espacio para albergar un monitor estándar.
Lo que también es cierto, es que son bastante menos dañinos para la vista que sus congéneres CRT, puesto que no hay un estallido de electrones que generen una luz agresiva.

Conclusión

Los monitores son buscados básicamente por su tamaño (en pulgadas, medido en diagonal de esquina superior a esquina inferior contraria), pero lo importante es que averiguen también su resolución máxima, refresco, y dot pitch. Una vez elegido, configúrenlo adecuadamente. Nunca lo olviden encendido con una imagen fija, ya que esta grabará en el plasma, reduciendo su vida útil. Cuídenlo de cambios de temperatura, aléjenlo de la humedad (jamás apoyen bebidas sobre la pantalla), y su monitor amigo se los agradecerá, brindándole largos años de acción trepidante.

POR **FAREH**

CATEGORIA **LUCHA**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Creative Edge Studios
DISTRIBUCIÓN: Creative Edge Studios
INTERNET: www.bikinikaratebabes.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 300Mhz con 2.5 GB libres en el disco rígido, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video con 8 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 masoquistas, 1 teclado
NIVEL DE DIFICULTAD: Fácil

BIKINI KARATE BABES

DEBERÍA VENIR CON UNA HEPATALGINA DE REGALO...

Con un título tan bizarro como Bikini Karate Babes ¿Qué podemos esperar? Pues un juego igualmente bizarro, en el que todo el atractivo pasa por mostrar a niñas en bañadores, peleando al más puro estilo Street Fighter, obviando, claro está, las enormes diferencias en cuanto a calidad.
Después de instalar a las luchadoras en bikini, con sus consecuentes 2.5 GB de precioso espacio en mi disco rígido, no pude menos que esperar ver unos gráficos y videos acordes con esa enormidad de espacio ocupado. Pero cuando corrí el juego, me dí cuenta de la basura que Bikini Karate Babes podía llegar a ser, sobrepasando los límites de lo bizarro. Sin ir más lejos, los gráficos del juego son burdas digitalizaciones que se encuentran un escalón por debajo de lo que podía ofrecernos en su momento Pit Fighter. Como para que se den una idea...
Pero lo más destacable, es el hecho de que el juego es tan, pero tan malo, que no pude menos que reírme a carcajadas, tras ver cada uno de los movimientos de las luchadoras. Y eso, sin contar algunos que parecen haber sido sacados de un libreto de Hugo Sofovich, como uno en el cual una luchadora exuberante (tirando a vaca), de nombre Voluptas, somete a su contrincante, asfixiándola en sus inmensos senos. U otro, en el cual otra luchadora, de nombre Venus, ejecuta una especie de "Fatality", en la cual mediante un pase mágico deja a su contrincante sin corpiño, provocando su inmediata derrota, aunque se esté disputando recién el primer round. Hay que destacar que este juego es apto para todas las edades, ya que los programadores, "por suerte" se dieron cuenta que si mostraban escenas obscenas no iban a poder vender este título durante las fiestas de fin de año. Y aunque no tenemos las cifras de venta de este engendro, no dudamos que los padres de todo el mundo seguramente corrieron a los puntos de venta de Creative Edge Studios para conseguir el regalo perfecto para sus hijos (jaja, que buen chiste...). Por eso, el juego presenta imágenes censuradas de las partes nobles de las "karate babes", y cuanto pezón cometió el sacrilegio de asomarse, fue tapado por la típica "tirita", en este caso roja, para asegurarse que el juego no resulte inconveniente para menores. Les cuento que gracias a mi estoicismo pude terminar el juego, y fui recompensado con videos ocultos, en los cuales pude ver tomas que quedaron fuera del juego, debido a que se escapó sin querer alguna que otra lola.
Para seguir con los palos, les cuento que la jugabilidad es horrible: casi resulta suficiente que alguna de las luchadoras caiga una vez al piso, para que no pueda seguir peleando, ya que si comenzamos a tirarle golpes mientras está en el piso, no podrá bloquear ni pararse, dándonos una "flawless victory". Encima, todos los combates son idénticos, por lo menos hasta llegar a pelear contra Venus, la anteúltima luchadora, que por uno de esos extraños motivos que llevaron a los programadores a crear este "juego", no cae nunca, y es más difícil de derrotar incluso que la luchadora final. Increíblemente, Bikini Karate Babes cuenta con una enorme rejugabilidad, ya que cuando terminamos el juego con alguno de los personajes, como premio habilitamos una luchadora nueva, por lo que tendríamos que terminarlo unas 10 veces, si deseamos destrabar todos los personajes ocultos. En realidad no sabemos si esto es una virtud, o un refinado método de tortura, como para animarnos a usar los cuatros CDs del juego en cosas más productivas, como por ejemplo jugar al Frisbee.
En definitiva, Bikini Karate Babes es sin duda, la cosa más bizarra que he visto, y sigo convencido de que, en realidad, este producto de la gente de Creative Edge Studios, es consecuencia de una terrible sobredosis de alguna droga, que los indujo a crear un juego tan bizarro como las ideas que seguramente les pasaban por la cabeza en ese momento. X



¡Madre! ¿Qué comiste hoy?



En columna:
- ¡Ríndete ante el poder de mis lolas!
- ¡Mala, mala, mala niña!
- Voluptas, en todo su "esplendor"...

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un juego de peleas estilo Pit Fighter.
LO QUE SI: De tan bizarro que es, hasta podés reírte...
LO QUE NO: Todo, y encima ocupa 2.5 Gb de nuestro disco rígido...

8 %

POR **MARTÍN ERRO**

BATTLEFIELD 1942

VEAMOS DE QUE MADERA ESTAS HECHO...

Battlefield 1942 (BF1942)es un juego, que ni bien apareció, marcó nuevos rumbos, y amplió los horizontes de la jugabilidad multiplayer (MP): ya no estamos limitados a correr de aquí para allá hasta dar con el enemigo, como en Counter-Strike, sino que podemos usar cualquier vehículo que esté a nuestro alcance, ya sea avión, barco, jeep, canoa, monopatín...

Hubo un antecedente. Un juego que no tuvo mucha relevancia, llamado Codename Eagle. Este juego, en su modo multiplayer, también facultaba al jugador para poder subirse a cualquier vehículo. Claro, la historia, el juego, los personajes eran otros. Lo que BF1942 ha logrado, es recoger esa idea, y emplearla en un contexto más atractivo, como es la Segunda Guerra Mundial. Y vaya que dio resultado. Arrasó en Europa y Estados Unidos como juego MP, y en Argentina, hizo que varios incondicionales del Counter, lo abandonaran aunque sea temporalmente, para colarse dentro de un Zero japonés o subirse a un Sherman americano, o a un Panzer alemán.

Sólo alguien que haya podido participar en Internet en cruentos combates en Guadalcanal o Midway, puede saber de lo que estoy hablando. Es realmente delicioso (aún como espectador) ver cruentas persecuciones aéreas, o apostarse en un antiaéreo a la espera de los pájaros, que suelen aparecer, a veces tímidamente, a través de la bruma, otras veces de donde menos lo esperamos, descargando su abdomen repleto de confites explosivos.

Una cosa es cierta. BF1942 es un juego pesado, con una carga lenta, que en muchos casos se multiplica, pues los servers internacionales tienen la mala e indecente costumbre de llenarse muy rápido, y eso significa salir, buscar otro, esperar nuevamente, etc.

También debo reconocer que el modo single player no tiene ni un 30% del sabor del MP; y creo que su única función es entrenarnos, para por lo menos, no pasar tanta vergüenza en el campo de batalla.

¡Eeeeeh! ¿No será mucho? No, créanme, que no. En servers de USA y Europa, he visto maniobras que casi me provocan una fractura irrecuperable de quijada. Uno que trata de volar su P40 en una forma decente, y ve colarse a un Zero entre las colinas, volando de costado, para caer en picada, de improviso, sobre la base recién conquistada, a fuerza de honor, sangre, y algún que otro insulto. Y como si eso fuera poco, vemos al insolente que aterriza en un lugar del tamaño de un mouse pad. Pero mi mayor sorpresa, fue cuando al felicitar a mi contrincante por la maniobra, me cuenta que tiene ¡14 años!

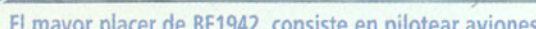
Otra constantemente, es la puntería lograda con bombardeos aéreos, con una precisión casi milimétrica, cuando uno también trata de pegarle aunque sea en el costado a un portaaviones. Sí, BF1942 pertenece a la clase de juegos, que saca nuestro orgullo a flote, y hace que probemos una, y otra, y otra vez, formas de ataque diferentes, tretas y estratagemas. Una consideración importante: el juego, como dije antes, es pesadito (aún teniendo un buen equipo), pero diría que es primordial instalarle los últimos patches (el último es el 1.2, y también pueden bajar un mapa oficial adicional ("Coral Sea", la Batalla del Mar de Coral), todo desde la página oficial www.battlefield1942.com), o de los servidores de www.datafull.com , o, claro está, instalarlos directamente desde el Xtreme CD que acompaña a esta revista. Y si lo que quieren es agregar otros mapas, armas, o gráficos adicionales, visiten www.bfcentral.com , pero cuenten con que




Un bombardero en picado americano Dauntless



¡Fuera bombas!

El mayor placer de BF1942, consiste en pilotear aviones



Como siempre, el poderío aéreo americano se hace sentir

todas las cosas adicionales que vayan instalando, en su mayoría, van a volver más pesado el juego.
Pero volvamos al fragor de la batalla. Juntamos media docena de amigos, y nos encaminamos a un Cyber. Una vez sentados en la PC que nos tocó, tenemos el trabajo y honor de crear el servidor, elegimos Guadalcanal, ser parte del Eje (llámese Japón, en este caso); y allí vamos. Una pantalla previa nos muestra el objetivo del mapa, del cual leemos "Conquistar... ganarás cuando los puntos de tu enemigo lleguen a cero.... ayuda que defiendas la mitad de los objetivos...", ¡OK, let´s go! Lo siguiente es un mapa en que elegiremos ser explorador (con sniper), soldado de asalto (con subfusil), granadero (bazooka), médico o ingeniero (uno podrá curar a los compañeros, y el otro instalar explosivos). Y, además, elegiremos el punto de inicio, que en un principio serán nuestras bases, pero dichos puntos se irán incrementando o perdiendo, a medida que vayamos conquistando o perdiendo objetivos geográficos.
Elegimos una base con hangar, esperamos unos segundos, y ahí aparezco, fusil en mano. Busco el hangar, y ya comienzo a escuchar explosiones provenientes de los barcos americanos, dispuestos a arrasar la zona para el futuro desembarco. Trepo a mi Zero, y cambio la cámara para ver mi avión en perspectiva de 3° persona, carreteo esquivando los bombardeos, y despego. Una vez fuera de la isla, doy una vuelta hasta el límite del mapa, pues se que me están esperando con sus antiaéreos, y quiero caerles por detrás. Bajo a una altura en que parece que rozara las aguas, y en el horizonte comienza a vislumbrarse la silueta del portaaviones. El primer par de explosiones los toma totalmente dormidos, y antes de que se aviven, viro y me alejo. Ya logré al menos que tengan en cuenta la posibilidad de recibir castigo, y de paso distraigo su atención, dando respiro a mis compañeros de la isla, y posibilitando la toma de bases.
En mi tercera incursión sobre mis enemigos (que a esa altura ya me tiraban desde la cubierta con todo lo que tenían), recibo un impacto directo. ¡Debo abandonar la nave! Salto en paracaídas, aterrizo sobre la playa, y corro hacia el búnker de artillería pesada. Una vez allí, continúo mi labor, escupiendo fuego a través de mis cañones de largo alcance. Mientras, echo una mirada rápida al mapa, y compruebo que en las bases comienzan a aparecer rápidamente banderas niponas. Falta poco para la victoria. Miro el reloj. Sólo tres minutos, ¡fuerza! Ya tomamos toda la isla, ahora hay que aguantar. Pasado el lapso, un cartel nos anuncia la victoria.
Tiempo de cambio, ahora seremos los hijos del Tío Sam. Y al grito "¡Go, go, go!", rápidamente nos lanzamos a las lanchas de desembarco. No cometeremos el mismo error que ellos, campear no sirve en BF1942. Uno de mis compañeros cumple el rito de bombardear la zona, mientras avanzamos hacia las playas. Debemos saltar rápidamente, pues uno de los enemigos nos ha visto, y con su ametralladora pesada nos da la bienvenida a puro plomo. ¡Tengo que correr, tengo que correr! Lanzo mi granada, fallo, y un certero disparo me desparrama sobre la arena. Reaparezco en el portaaviones, corro al primer avión que veo y me lanzo a bombardear la isla. Ja, ya veo la primer bandera aliada, mis compañeros ya están haciendo las suyas. Pero la resistencia ahora es más dura. Rocío la base amarilla con fuego de ametralladoras, y los veo correr y subirse a un tanque ¡Ilusos! Salto del avión en vuelo, no hay tiempo para aterrizar, mi paracaídas puede delatarme. Pero llego a salvo a tierra, tomo mi bazooka, y los espero escondido en el camino. Sé que vendrán huyendo como ratas. No tardan, vienen confiados, en un jeep veloz pero indefenso. Bastan dos disparos de mi cañón de mano para verlos saltar. Están rodeados, y falta poco tiempo para que termine la partida. Pero no queremos aguantar, sino que vamos por más. Pero el tiempo es tirano, y el fin de la partida los salva de la humillación.
Si este relato no los convence de que BF1942 es un gran juego multiplayer, dénse una vueltita por el cyber amigo más cercano. Se asombrarán. En serio.





1. Haciendo unso de una ametralladora pesada

2. Un inmenso portaviones americano, probablemente el USS Yorktown, o el USS Enterprise



POR SEBASTIAN RIVEROS

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS

ESTE MES, NOS VOLVEMOS A INTERNAR EN RUBI-KA PARA EXAMINAR THE NOTUM WARS, LA NUEVA EXPANSIÓN PARA ANARCHY ONLINE

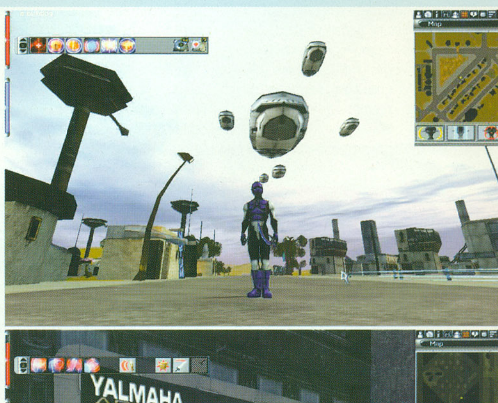
Al fin, tras muchos meses de esfuerzo, la gente de Funcom puede enfrentar el mundo con la frente alta. Algunos de ustedes recordarán el problemático lanzamiento de Anarchy Online, un MMORPG con muchísimo potencial. Ese potencial se vió disminuido, a causa de la impresionante cantidad de bugs, y de opciones anunciadas que no habían sido incluidas, o no funcionaban del todo bien, al momento del lanzamiento.

Normalmente, el lanzamiento de un juego en estas condiciones equivaldría a un fracaso seguro, y a la ruina financiera de sus creadores. Y, sin embargo, la comunidad de AO comenzó a crecer. Legiones de fanáticos de la cultura Cyberpunk, y jugadores de RPG hastiados de paladines, dragones y enanos, se prendieron a jugar. Funcom se comprometió a emparchar el juego, que al final terminó siendo uno de los MMORPG más atractivos y divertidos: una propuesta diferente y una alternativa a Everquest, que venía siendo la opción indiscutida para los roleros online.

Ahora, Funcom ha lanzado al mercado The Notum Wars. Esta no es una expansión en el sentido más estricto del término. Es lo que Funcom denomina Booster Pack: una versión más actualizada del juego, que incluye varias mejoras y nuevos elementos, que amplían nuestras posibilidades en este mundo virtual. Notum Wars es una buena oportunidad para comenzar a transitar nuestro camino por Rubi-Ka, ya que el paquete contiene el juego original en su totalidad, de modo que no necesitamos más que este pack y una tarjeta de crédito internacional para comenzar a jugar. También hay otros sistemas de pago alternativos, como Paypal.

Como convertirse en un barón del Notum

Para quienes no lo sepan, les cuento que el mundo de Rubi-Ka es un lugar lleno de conflictos. Los jugadores que decidan introducirse en este nuevo universo, tendrán la posibilidad de unirse a una de dos facciones. En primer lugar, tenemos a la poderosa Omni-Tek. Esta mega empresa hace que Microsoft parezca el kioskito de la esquina. Las oficinas centrales de esta mega corporación ocupan planetas enteros. Por supuesto que la principal motivación de Omni-Tek es hacer plata, cueste lo que cueste, y caiga quien caiga. Si la vida corporativa no es de nuestro agrado, podemos aliarnos con los clanes de Rubi-Ka. Estos clanes defienden la flora y la fauna de las garras depredadoras de Omni-Tek, que los



¿Dónde para el 60?

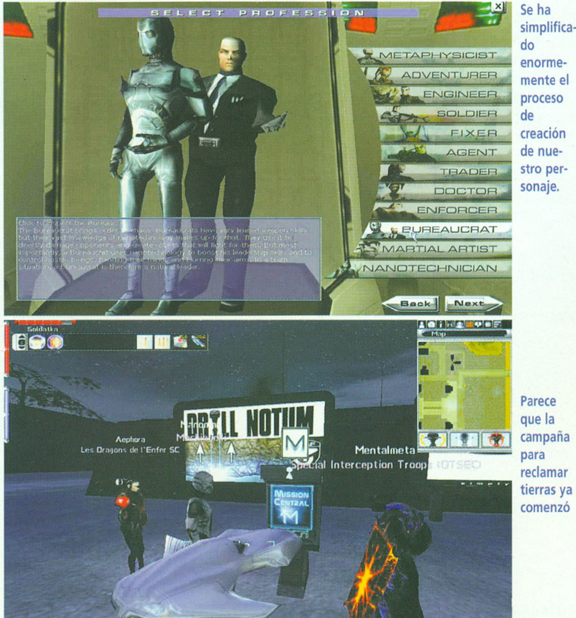


Funcom también prometió algunos vehículos nuevos.

ve como una simple banda de revoltosos, y no duda en tratar de aplastarlos cada vez que aparecen. Si ninguna de estas facciones nos convence, podemos declararnos neutrales, y hacer la nuestra.

Una de las principales novedades de este booster pack es que Omni-Tek ha perdido el monopolio sobre el Notum. En consecuencia, ahora los jugadores pueden buscar tierras que sean ricas en este mineral, y declararlas de su propiedad. Esta mejora gira en torno al concepto de PvP, dado que, si bien podemos reclamar tierras y minar el Notum para hacernos con unos hermosos billetitos, también tendremos que defender nuestro territorio de otros jugadores inescrupulosos (que siempre los hay...) que, sin duda, intentarán eliminarnos para quedarse con nuestro emprendimiento minero y nuestras ganancias. Por supuesto que una de estas operaciones mineras requiere de una inversión muy importante, pero aquellos que jueguen con un grupete de amigos pueden repartirse los gastos necesarios para los equipos de minería y los sistemas de defensa necesarios.
Pro supuesto que, una de las primeras preocupaciones que surgen al tener un territorio en un MMORPG, es la protección de ese pedazo de tierra. ¿Qué pasa si un grupo de bandidos se queda con todo el fruto de nuestro esfuerzo, mientras nosotros estamos offline, viviendo nuestra otra vida?. Todos sabemos que los juegos online están repletos de adictos primermundistas, que pueden darse el lujo de jugar casi todo el día, incluso mientras nosotros estamos en el colegio, la facultad o el trabajo. Afortunadamente, la cosa no será tan fácil. Para establecer control definitivo sobre nuestro territorio, tendremos que conseguir una torre de control, la cual tendremos que comprar. Si contamos con los conocimientos necesarios, podemos comprar las partes y ensamblar la torre nosotros mismos. Esta torre da bonificaciones al grupo que la controle, además de ser una excelente plataforma para emplazar nuestras defensas. Las torres solamente pueden ser atacadas en ciertos momentos del día, lo cual nos dejará con la tranquilidad de que no nos atacarán mientras nuestras PC estén apagadas.

Además de este sistema de control de tierras, Notum Wars también incluye otras modificaciones, que simplifican ciertos aspectos del juego para que aquellos que recién empiezan se sientan un poco más a gusto. Se ha mejorado la interface de creación de nuestro avatar, y se han incorporado ciertos comandos de voz. Con esto, quiero decir que, al tocar una tecla preconfigurada, nuestro personaje puede dar comandos limitados con su voz. Es una pena que el jugador no pueda usar su propia voz, pero es evidente que el ancho de banda necesario para eso sería mucho mayor al disponible hoy por hoy. Sin embargo, estos comandos, aunque limitados, pueden llegar a salvarnos el pellejo durante una batalla.



Se ha simplificado enormemente el proceso de creación de nuestro personaje.

Parece que la campaña para reclamar tierras ya comenzó

Por si estas mejoras no son suficientes, Funcom ya está trabajando en una expansión oficial, llamada Shadowlands. Esta expansión contará con áreas nuevas para explorar, mejoras gráficas, armas, implantes, y monstruos nuevos. Lo atractivo de esta nueva expansión son las áreas nuevas, las cuales se incorporan al juego de una manera bastante particular. Al parecer, estas Shadowlands son un plano espiritual al cual podemos acceder. Una especie de mundo paralelo, una nueva dimensión en la que todo revela su verdadera naturaleza. En esta dimensión, todo se ve diferente. De hecho, nuestra propia apariencia cambiará, dependiendo de nuestra conducta hasta ese momento, y de la facción de la que formemos parte. Por ejemplo, los personajes buenos se ven como seres bondadosos y puros. Aquellos que hayan sido malvados, se verán como sombras oscuras, con un aspecto bastante más siniestro. El aspecto gráfico en general es bastante oscuro, con cielos azules repletos de nubes negras y sombras, aunque coronados por una fantástica y luminosa ciudad flotante, llamada Jobe. Este misterioso lugar guarda grandes secretos, que pueden revelar más detalles acerca de Rubi-Ka y Omni-Tek.

Como si esto fuera poco, se irán agregando nuevas bonificaciones y especializaciones para nuestros personajes. Shadowlands está pensado para jugadores avanzados, que podrán alcanzar nuevos grados de conocimiento y maestría gracias a esta expansión. De todas formas, Funcom anunció que el soporte para el juego original continuará firme. Viniendo de otra empresa, este anuncio sonaría raro, pero, por el momento, los chicos de Funcom vienen cumpliendo. Quienes quieran más detalles acerca del juego y formas de pago, pueden hacerlo en el sitio oficial: http://www.anarchy-online.com. Nos vemos el mes que viene (en una galaxia muy, muy lejana...). X



POR **DIEGO "ERWIN" BOURNOT**

TÁCTICAS PARA COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

Caballeros, bienvenidos a otra clase de estrategia y tácticas de combate. Hoy les hablaré acerca de cómo sobrevivir -y triunfar- en Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB). Como habrán podido apreciar en mi review del juego en este mismo número, este wargame se caracteriza por su elevado nivel de realismo, que no sólo toma en cuenta factores como visibilidad, el terreno, y los coeficientes de penetración en corazas de las armas antitanque, sino incluso un factor tan difícil de implementar en un estratégico como es la moral.

A continuación, les daré una serie de consejos útiles, que los ayudarán a obtener la victoria con mayor asiduidad.







- Invadiendo un poblado con una docena de Tiger II
- Infantes alemanes armados con morteros de 81 mm., a punto de abrir fuego
- Un pelotón de Tiger I avanzan por la estepa rusa, camino de Prokhorovka

Obtención de buena inteligencia operativa: para empezar, tengan en cuenta que cada escenario de CMBB es largo, e implica al menos un par de horas de juego, en el caso de los más sencillos. Por lo tanto, hay que tener mucho cuidado al planificar cada turno, porque un error puede tornar una batalla en la que todo parecía ir sobre rieles en una calamitosa derrota. Es fundamental ir paso a paso, y no apresurarse jamás, ni aún cuando pareciera que el enemigo ya está derrotado. Y para poder planificar cada turno adecuadamente, lo mejor consiste en conocer las intenciones del enemigo, y su potencial. Como ya les he comentado en otras ocasiones, el arma más importante en combate es la información, la cual se logra mediante un adecuado reconocimiento. Si disponemos de buena información, (también llamada inteligencia), es posible convertirla en la más formidable ventaja en combate: la sorpresa. No hay nada como conocer las intenciones del enemigo, y de qué dispone para concretarlas, para poder obrar en consecuencia: si se acierta a descubrir qué es lo que pretende el enemigo, se puede hacer lo necesario para negárselo, y ahí es cuando se lo empieza a derrotar, impidiéndole alcanzar sus objetivos.







- Los rusos también aportan a la batalla de Kursk: un T-34/41, con cañón de 76,2 mm.
- Noviembre del '41, Frente Central: fuerzas rusas defienden la carretera a Moscú
- Un T-34 a punto de eliminar a un infante alemán... por lo menos, donde cae, queda...

Cómo emplear nuestros carros de combate: para aplicar este concepto en CMBB, hay que seguir los mismos lineamientos que en otros wargames, como los de la serie Panzer General. Lo más importante consiste en descubrir dónde se encuentra el enemigo, en especial sus unidades acorazadas. De esta forma, estaremos en condiciones de situar de forma adecuada nuestros propios tanques e infantes con armas contracarro, para poder dar cuenta de sus tanques en caso de que avancen. Lo ideal consiste en conseguir situar nuestros cañones de tal manera que puedan disparar a los carros enemigos en los flancos, con lo que darán cuenta de ellos mucho más rápido que si deben dispararles en su coraza frontal. Y, obviamente, debemos evitar a toda costa asaltar una ciudad o un pueblo con nuestros tanques. Lo mejor es situar los mismos en



Un Panzer IV F2, con su cañón L-48 de 75 mm.

las afueras, y emplear a nuestros infantes en tareas de "scouting", revelando las posiciones de los tanques enemigos, para dispararles desde lejos con los cañones de nuestros propios tanques. Si es necesario (y sólo si es absolutamente necesario) tomar al asalto una ciudad con nuestros tanques, lo ideal es formar una hilera, y avanzar en un frente amplio, con un tanque por calle. Jamás -repito, JAMAS- avancen por una sola calle, con los tanques en columna. Si lo hacen, podrán ver como los tanques enemigos, artillería contracarro, e infantes con armas antitanque, disparan contra los flancos desprotegidos de nuestros carros desde ambos lados. Nuestra columna acorazada parecerá una de vacas en el matadero, y a la vuelta de cada esquina estará la muerte acechando en la boca de un cañón enemigo. En el caso de que no se trate de una ciudad, sino de un pueblo compuesto de casas, podemos emplear el fuego de nuestros cañones para derribarlas una por una, matando la infantería que las ocupa sin arriesgar a nuestros propios infantes. Al mismo tiempo, esto hará que los tanques enemigos que se encuentran en el interior del pueblo acudan a brindar apoyo, y se pongan al alcance de nuestros cañones. Recuerden siempre que un tanque es mucho más vulnerable en sus flancos y en la parte trasera que en el frente: nunca pierdan oportunidad de dispararle a un tanque que pasa de costado frente a la boca de nuestros cañones. Un último consejo: no se internen con sus tanques en bosques densos, aunque resulte atractiva la idea de "cortar camino". Los tanques tienden a trabarse entre los árboles (tengan en cuenta que un tanque es un vehículo mucho más grande que una moto o un jeep), y tardarán todos los turnos que le quedan al escenario en salir del atasco.





- Ya sólo falta ponerle la lápida...
- Un T-34 avanzando sobre la nieve
- Las fuerzas rusas también pagan un duro precio en su defensa de los accesos a la capital

Uso de la artillería: en algunos escenarios, contaremos con un comandante, munido de largavistas. El mismo es capaz de pedir apoyo artillero. Lo que debemos hacer, es señalar el lugar donde queremos que nuestra artillería de campaña descargue toda su furia. Lo mejor consiste en utilizarla para batir las casas y edificios donde se esconden los infantes, o para terminar de liquidar a las dotaciones que abandonan los vehículos blindados fuera de combate.

Una buena noticia:

Sale la nueva expansión de Heroes of Might & Magic IV

Al parecer, la gente de 3DO no descansa. El próximo mes, otra entrega de la serie hará su aparición. Heroes of Might and Magic IV: Winds of War se convertirá en la segunda expansión de Heroes IV, y al parecer, el contenido de la misma incluirá nuevas criaturas, campañas y artefactos, en vez de adiciones o cambios a la mecánica del juego. Lo que los fans de la serie esperamos es que la misma no se transforme en una expansión del montón como lo fue The Gathering Storm, sino que se convierta en un producto memorable, como lo fueron la celebradísima expansión de Heroes II, the Price of Loyalty, o las excelentes Armageddon´s Blade y the Shadow of Death de Heroes III, que incorporaron campañas memorables, artefactos poderosísimos, y algunos héroes de los que aún nos acordamos, como Gelu, el elfo creador de los Sharpshooters, los mejores arqueros que existen en el universo de Heroes of Might and Magic. En breve tendremos la respuesta.

Uso apropiado de la infantería: además de las tareas de "scouting" y de la posibilidad de usar a nuestros infantes con armas contracarro para tender emboscadas a los tanques enemigos, podemos usar nuestros soldados para efectuar fuego cruzado sobre los cruces de carreteras, ocupando con los mismos las casas que se hallen en lugares ventajosos. Además, de esta forma atraerán también el fuego de los tanques enemigos, a los cuales podremos dispararles con nuestros autopropulsados y tanques mientras le disparan a las casas que ocupan los infantes. Finalmente, ni se les ocurra enviar a sus soldados a asaltar una ciudad sin el debido apoyo de las fuerzas acorazadas. Si los mismos no disponen de ayuda de ninguna clase, o se hallan muy adelantados respecto del segundo escalón de asalto, es muy probable que al toparse con tanques enemigos huyan despavoridos, y nos dejen de ser útiles durante muchos turnos, hasta que superen el pánico. Tengan en cuenta también que los infantes con poco entrenamiento (conscriptos) son más propensos a entrar en pánico que los más experimentados (regulares), siendo las tropas de élite las que más difícilmente puedan llegar a huir de un enfrentamiento.



TRUCOS

TRUCOS CALIENTES, PARA QUE LOS MALOS NO LOS DEJEN SIN DIENTES

ESTRATEGICOS

BEACH LIFE

Tipear los códigos durante el juego para lograr el efecto deseado.
costa del dosh - Dinero ilimitado
quick quick quick! - Construcciones más rápidas
all buildings - Todos los edificios destrabados
[**Shift**] + [**Alt**] + **$** - **$5000**. Se puede repetir
[**Shift**] + [**Alt**] + [**F10**] - Todos las misiones destrabadas
[**Shift**] + [**Alt**] + [**F9**] - Todos los niveles sandbox destrabados

AGE OF MYTHOLOGY

Para activar los trucos, presionar [**Enter**] durante el juego, y luego tipear alguno de los códigos correspondientes.

JUNK FOOD NIGHT - 1000 de comida
ATM OF EREBUS - 1000 de oro
TROJAN HORSE FOR SALE - 1000 de madera
L33T SUPA H4X0R - Construcciones más veloces
LAY OF THE LAND - Mapa revelado
WRATH OF THE GODS - Terremotos, tornados, meteoros, etc
MOUNT OLYMPUS - Favor a full
RED TIDE - El agua se vuelve roja
CHANNEL SURFING - Las unidades se pueden mover a través del agua
THRILL OF VICTORY - Ganar el escenario
LETS GO! NOW! - Juego más rápido
MR. MONDAY - La computadora juega al mejor nivel

DEPORTES



FIFA 2003

Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia edite el archivo, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "soccer.ini" en la carpeta del juego. Dentro del mismo añadir la línea deseada para producir el efecto.
AGGRESIVE_TACKLE_CHEAT=1 - Tackles agresivos.
AUTO_TACKLING=1 - Tackles automáticos
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 - Iguala los niveles de todos los equipos
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - Destraba todos los equipos
ONE_ON_ONE=1 - Modo uno contra uno
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 - Los arqueros no cometen errores

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Subir fácilmente los stats
Crear un circuito sólo con hoyos par 3. Luego, elegir a nuestro personaje, y jugar un Stroke Play, con los mulligans activados. Jugar así cada hoyo, repitiendo tantos mulligans como sean necesarios para obtener hoyo en uno en cada uno de ellos. El primer hoyo en uno que realicemos nos dará $30.000. Seguir realizando hoyos en uno durante los 18 hoyos del campo. Necesitaremos aproximadamente $13.000.000 para lograr dejar a nuestro golfista con los stats al máximo, pero después de eso, ganar el Tiger Challenge debería ser como robarle un dulce a un niño.

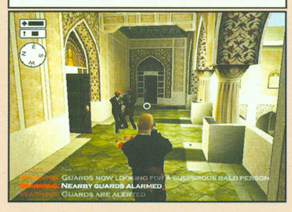
ACCION / ARCADES

PRISONER OF WAR

Ingresar alguno de los siguientes códigos en la pantalla de passwords.

Ger1eng5 - Destraba todos los niveles
Dino - Piedras y dinero ilimitado
Fatty - No te pueden disparar
Togsavescan - Activa los saves dentro del juego
Kaz - Activa el radar

HITMAN 2: SILENT ASSASIN



Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el archivo, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "hitman2.ini" en la carpeta del juego. Dentro del mismo añadir la línea "EnableCheats 1" al final del archivo. Luego tipear alguno de los siguientes códigos dentro del juego.
IOIRULEZ - Modo Dios
IOIGIVES - Todas las armas e ítems
IOIEQPWEAP - Munición a full
IOIHITLEIF - Rellena la barra de energía
IOISLO - Los enemigos mueren en cámara lenta
IOIPOWER - Las armas doblan su poder



UNREAL TOURNAMENT 2003

Presionar [**Tab**] para activar la consola, luego tipear alguno de los siguientes códigos:

god - Modo Dios
fly - Modo vuelo
loaded - Todas las armas y municiones
behindview <0 o 1> - Vista en tercera persona
amphibiuos - Poder respirar bajo el agua
invisible <true o false> - Modo invisible
skipmatch - Ganar el escenario
jumpmatch <número de misión y match> - Dirigirse al escenario elegido mediante los números
killbots - Matar a todos los Bots

Todos los skins
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el archivo, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del sistema. Usar un editor de texto para editar el archivo "**ut2003.ini**" en la carpeta del juego. Dentro del mismo

añadir las siguientes líneas.
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True

Demo de un vehículo oculto
Un mapa demo, con un vehículo oculto, se encuentra en la carpeta "**\ut2003\maps**". Jugarlo y presionar el switch en el piso. Un vehículo gigante caerá del cielo disparando cohetes. Y si nos colocamos al lado del mismo, y tipeamos use, entonces podremos manejarlo!

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Recibir Menos Daño
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**defuser.ini**" en la carpeta "**system**", dentro de la carpeta principal del juego. Dentro del mismo, encontrar los siguientes valores (al final del archivo)

[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

Podremos cambiar los valores de "**fDamageMultiplier_Easy**", Medium y Hard. Si colocamos **0.1** el daño que recibiremos será ínfimo.

NO ONE LIVES FOREVER 2

Códigos
Presionar [**T**] durante el juego, luego tipear alguno de los siguientes códigos.

god - Modo Dios
ammo - Munición a full
guns - Todas las armas
kfa - Todas las armas, munición, escudo y energía a full.
mods - Mira telescópica, silenciador, y zoom de cámara.
poltergeist - Invisibilidad
skillz - Elevar el personaje a nivel 4
baddaboom - Explosiones más poderosas

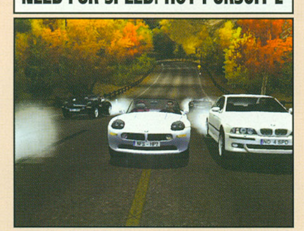
Seleccionar nivel
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro de Windows, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del sistema. Iniciar Regedit y seleccionar la opción "**Registry / Export Registry File**" para crear una copia de seguridad del mismo.
Dirigirse a la siguiente entrada:

HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Monolith Productions/No One Lives Forever 2/1.0

Luego cambiar el valor de "**EndGame**" a **1**.

CARRERAS

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Códigos
Iniciar el juego mediante la siguiente línea de comandos (utilizando por ejemplo "**Inicio->Ejecutar**").
<ruta de acceso>\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHS.exe <comando>
Donde dice <**comando**>, ingresar alguno de los siguientes códigos
+ghost - Auto invisible a los demás
+opentree - Destraba todos los eventos
+nomovie - Desactiva las películas
+noparticles - Desactiva las animaciones de partículas
+helicoptersonly - La policía solo utiliza helicópteros

Autos más baratos
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**cars.ini**" en la carpeta "**cars**", dentro de la carpeta principal del juego. Dentro del mismo, cambiar los valores de "**price=**" y "**nfsprice=**", colocándolos a **10**. Una vez dentro del juego, podrán comprar todos los coches por **$10** cada uno.

Autos más rápidos
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**cars.ini**" en la carpeta "**cars**", dentro de la carpeta principal del juego. Dentro del mismo cambiar los valores de "**mass=**", colocándolos a **100**.

ESTRATEGICOS

SUDDEN STRIKE II

Presionar [**Enter**] durante el juego, luego tipear alguno de los siguientes códigos, para lograr el efecto deseado.

omnisscience - Desactiva la niebla de guerra
blitzkrieg - Victoria instantánea
koenigstiger - Modo Dios

CELTIC KINGS



Presionar [**Enter**] durante el juego, luego tipear alguno de los siguientes códigos, para lograr el efecto deseado.

save - Salva el juego
togglefog - Activa / desactiva la niebla de guerra
flatterrain - Terreno plano
removedecors - Remueve árboles, arbustos y otras decoraciones
setplayer - Cambia de jugador en el modo multiplayer

POR **MARTIN "MATUU" ERRO**

INTERNET

ESA AMIGA Y ALIADA

Cuántas veces nos topamos con problemas, en los que no sabemos qué camino tomar? Y tal vez la respuesta esté muy cerca...

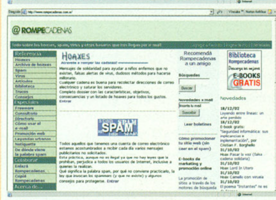
Siii, muy cerca, ahí, frío, frío, tibio, caliente ¡Sí! Ahí sí, en nuestra misma PC , haciendo clic simplemente en nuestro icono del explorador que tengamos instalado (Explorer, Netscape, etc). Utilicemos un buscador (www.yahoo.com.ar, www.google.com.ar, www.altavista.com, etc.) y tipeando allí, en pocas palabras, el problema que nos aqueja, con paciencia y tras intentar en más de un par de sitios probables, es muy posible que encontremos lo que estamos buscando. ¿Cómo que no es tan fácil? Vamos, vamos, los voy a ayudar guiándolos con direcciones útiles. De nada, de nada, párense, no hace falta que se arrodillen..

Por ejemplo ¿Tienen problemas con el idioma?, ¿Quieren traducir un texto y no tienen instalado ningún traductor? OK, vayan a Google (ver dirección más arriba) y a la derecha del espacio donde tipean las palabras a buscar, hay un ítem denominado "herramientas del idioma". Si hacen clic allí, los derivara a un buen traductor on-line. ¿Les gustaría un clásico de la literatura? Dénse una vuelta por www.hackemate.com.ar y ahí encontrarán varios clásicos y también manuales, entre otros (en la sección libros), en formato PDF (para abrir con Acrobat Reader) y en formato DOC (Word), que podrán bajar en forma totalmente gratuita.

Si el problema es de drivers, y ya probaron en el website del fabricante, o la empresa dejó de existir, vayan a www.vodoofiles.com o www.download.com , o si tienen Windows XP y no consiguen ese bendito driver de esa placa, prueben en www.windowsxp-drivers.com (Siempre, aunque no necesiten drivers, visiten www.windowsupdate.com y bájense las últimas actualizaciones).

¿Seguimos?. Saben ustedes, gamers por excelencia, que los patches para los juegos son necesarios para solucionar bugs (errores y fallas de un juego). Los mismos, así como add-ons, como nuevos mapas, skins, etc.), pueden conseguirlos en www.datafull.com ya que es un sitio que se actualiza diariamente, y en el cual encontraremos las últimas actualizaciones de títulos de hoy y de siempre, o si no, obviamente, en el sitio oficial del juego, cuya dirección encontrarán en las reviews de esta prestigiosa revista. También, queridos jugadores compulsivos, saben que teniendo los últimos drivers de las placas de video, pueden mejorar considerablemente el rendimiento gráfico de los fichines, entonces no queda otra que ir la pagina de la empresa fabricante (está comprobado que, por ejemplo, los drivers conocidos como Detonator, hechos para las placas de la familia Nvidia, mejoran hasta un 40% el rendimiento, según los benchmarks). Estos son: de Nvidia, www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp, de ATI, www.ati.com/support/driver.html , y si disponen de otra placa, vayan a Voodoo Files (ver más arriba), donde además encontrarán herramientas, benchmarks, etc.







¿Quieren aprender a manejar tal programa, y no quieren pagar un curso? Bueno, hay un sitio, www.abcdatos.com/tutoriales/, que los va a ayudar bastante, o si no, prueben en www.solotutoriales.com/ donde van a encontrar hasta cursos de tejer al crochet (no es broma, en serio...)

Ahora, si lo que quieren es entretenerse un rato, pueden ver los avances de películas en www.apple.com/trailers/ . Claro que primero deberán instalarse el reproductor Quicktime, el cual encontrarán en cualquiera de los CDs que acompañan los distintos números de XPC.

Ah, ya sé, te bajaste un videíto con Kazaa y no lo podés visualizar porque te dice que al reproductor le faltan los codecs necesarios. Visitá www.indicedivx.com. ¿Quieren sorprender a la familia arreglando la canilla que gotea, y no tienen ni idea? www.corina.com.ar, ¿Quieren saber qué es verdad y qué mentira sobre los mails que nos llegan diciendo que si no hacemos tal cosa, sucederá tal otra? www.rompecadenas.com.ar . ¿Virus? www.virusattack.com.ar. Bueno, imagínense que no alcanzaría toda la revista para citar todos los sitios útiles, pero lo importante es que entiendan que, en resumen, como diría un filósofo... "Todo está ahí". X

XTREME CD



LOS ULTIMOS PATCHES

5 NOTAS EXCLUSIVAS DEL XCD

NUMERO 56

ADEMAS:
UTILITARIOS,
SHAREWARE,
JUEGOS FREEWARE
Y ADD-ONS



XTREME PC
ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edicion Nº 56 de XTREME PC y se entrega sin cargo, junto al ejemplar. Prohibida se venta por separado.Para instalar la interfase ejecute archivo "setup.exe" que se encuentra en la raiz del CD

IGI 2: COVERT STRIKE

ACCION 3D EN UN DEMO IMPRESIONANTE

DEMOS DE SPLINTER CELL
Y PRAETORIANS

SCRABBLE 2003 EDITION

S(1)+U(1)+P(3)+E(1)+R(1)+B(3) = 10 POINTS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Runecraft
DISTRIBUCIÓN: UbiSoft
INTERNET: www.ubi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 400 Mhz con 650 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video PCI o AGP con 16 MB RAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 4 jug.
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

Normalmente, es muy raro que revisemos un juego de mesa. Pero cuando lo hacemos, tengan por seguro que es porque se trata de uno de esos casos en los que realmente vale la pena hacerlo. Y Scrabble 2003 Edition (S2003) es uno de ellos. Como todos sabemos, Scrabble y Monopoly (en todas sus variantes) son con toda seguridad los dos juegos de tablero más populares que existen, lógicamente sin contar el Ajedrez. Y en el caso particular del juego que nos ocupa, su popularidad no ha mermado desde su creación, hace nada menos que setenta años. Creada por la gente del estudio británico Runecraft, la versión para PC de este clásico juego que cuenta con millones de fanáticos en todo el mundo, forma parte de un acuerdo entre UbiSoft y Mattel Inc., para la publicación de una saga de juegos basados en esta popularísima licencia: a S2003 se añade Scrabble Junior, una versión con reglas y tablero simplificado, y una serie de divertidos minigames.

S2003 es una muy acertada y completa adaptación del juego de mesa, y se encuentra actualizado según la última lista de palabras disponible.

Los modos de juego son varios: el clásico Scrabble, y los modos de juego con reglas avanzadas, como Duplicate Scrabble, Anagram, Conundrum, Word Challenge y Making the Point, en los que incluso se pueden formar palabras leyendo de atrás hacia adelante, y utilizando diagonales. El modo Championship incluye dos modos de juego: Scrabble y Duplicate Scrabble, haciendo uso de límite de tiempo para cada turno y para la duración de cada partida. Las partidas cuentan con una saludable cantidad de opciones, que incluyen el ya mencionado reloj (timer), y distintos tipos de penalizaciones, como la pérdida del turno por crear una palabra incorrecta. El juego incorpora la posibilidad de teclear directamente las palabras, utilizando un marcador en el tablero para establecer desde qué casilla queremos comenzar la palabra, y quitándonos las letras del atril a medida que las tecleamos. Además, S2003 cuenta con un diccionario, aunque obviamente, el utilizarlo le quita toda la gracia al juego.

Los gráficos, al tratarse de un juego de mesa, no pertenecen al género de los que quitan el aliento, como es dable ver en un RTS o en un RPG, por ejemplo, pero cumplen con su cometido a la perfección, proveyendo dos vistas del tablero y el atril: una isométrica y otra 2D. El juego cuenta además con zoom y la posibilidad de "scrollear" el tablero, en caso que prefiramos tenerlo al máximo de tamaño, lo cual es deseable, tanto si estamos empleando el tamaño máximo del tablero (25x25 casillas), como si somos cortos de vista, y los puntajes de las fichas se nos hacen difíciles de distinguir. La banda sonora es excelente: si bien no incluye una gran variedad de tracks, sí se distingue por su calidad, incluyendo distintos tipos de música clásica: un adagio, un minueto, una sonata, una sinfonía y un vals.

La IA es terrible, y representa un serio desafío, incluso para los más experimentados jugadores. El uso que hace de los multiplicadores es salvaje, y pareciera tener siempre la combinación justa de letras en el atril para complicarnos la existencia. Y aquí es donde debo hacer mención de la única falla significativa que posee S2003: realmente pareciera que la IA literalmente elige las letras, en vez de tocarle las mismas al azar. Siempre posee lo que necesita, mientras que nosotros ligamos combinaciones de letras incolocables. Si no me creen, miren la primera foto: nada más empezar la partida, la IA en su primer turno vació su atril, generando la palabra "Install"... 16 puntos, más el bonus de 50 puntos por utilizar todas las letras. Si ustedes esperan que les toquen 7 letras que les permitan formar una palabra sin desperdiciar una sola, y vaciar su atril en una jugada, pueden esperar sentados. Pero bueno, este es un defecto clásico de todos los juegos que incluyen un elemento de azar y jugadores de la IA: siempre parece que la misma nos hace trampa. Pero lo ideal de S2003 no es jugar contra la IA, sino jugarse unas buenas partidas multiplayer: aquí es donde el juego brilla con luz propia. S2003 permite jugar vía LAN (hasta 4 jugadores), o por Internet (2 jugadores), y las partidas son exigentes (dependiendo, claro está, de la habilidad del contrincante), y a la vez divertidas, no decayendo nunca el interés, incluso en partidas que duran horas cada una. Obviamente, también es posible jugar hasta 4 jugadores en la misma PC, empleando el famoso modo "hot seat", aunque con el inconveniente de que cada jugador puede ver las letras que poseen los rivales en sus respectivos atriles.

En definitiva, S2003 es un excelente juego, que traslada a la perfección el juego de mesa a la PC, y es capaz de proveer infinitas horas de diversión. Un juego ideal para disfrutar en familia, o en una reunión de amigos... nada más falta esperar a que salga la versión en castellano.



- Arriba, a la izquierda: La IA ligó de entrada la palabra INSTALL. Yo, ABOOQRR... qué robo...
- Arriba: Esto se está empezando a complicar, y la IA no para de robar...
- Abajo, a la izquierda: La partida a punto de terminar: ¡Xtreme PC cola de perro!

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La última versión para PC del clásico juego de mesa.
LO QUE SI: Modos de juego. Opciones. Música. Multiplayer. Rejugabilidad.
LO QUE NO: Que no me digan que la IA no hace trampa...

81%

ARCHANGEL

UN GRAN NOMBRE PARA UN JUEGO MEDIOCRE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Metropolis Software House
DISTRIBUCIÓN: JoWood
INTERNET: www.archangel-online.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 600Mhz con 500 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Si mezclamos un nombre genial, una historia patética, unos gráficos horrendos, unas voces terribles, y una dificultad endiablada ¿Qué obtenemos? La respuesta es Archangel, un juego que había despertado una gran expectativa, puesto que prometía mucho en cuanto a historia, gráficos, y ambientación. Lástima que todo quedó en eso: promesas, simples promesas.
Archangel comienza con una cortísima intro, que muestra cómo una noche, nuestro personaje sufre un accidente automovilístico debido a la escasa visibilidad, llevándose puesto un camión. Sin mayores explicaciones, reaparecemos en un templo, en el que dos personajes que parecen ser monjes, se encuentran hablando sobre nosotros. Como por alguna de esas misteriosas razones de la vida nos encontramos en ese templo, somos tentados a colaborar en una cruzada contra las fuerzas maléficas que intentan dominar el mundo. Y para facilitarnos la tarea, recibimos la ayuda de una espada de luz, y poderes que nos otorga el Señor de la Luz. Ustedes se preguntarán ¿Por qué razón nos encontramos en ese templo, y


Este bicho de seguro me mata ¡Que bueno!

por qué tenemos que ser justamente nosotros quienes debamos luchar contra estas fuerzas malévolas? Pues bien, esa es una pregunta que no puedo contestarles, debido a que el juego jamás me reveló ese detalle. Nuestro personaje desconoce por que motivo se encuentra en ese templo, y acepta sin chistar lo que le piden estos monjes, sin cuestionarse jamás por qué este Señor de la Luz le ofrece la oportunidad de adoptar formas extrañas, como la de un guerrero capaz de destrozar hordas de enemigos sin ayuda, o la de un fantasma, que puede lanzar poderosos hechizos, aunque su resistencia no se compare con la de su forma guerrera.
El desarrollo de Archangel es un tanto extraño, y resulta lo mejor del juego, alternando la acción propia de los juegos de aventuras, con elementos propios de los juegos RPG, permitiéndonos incorporarle diferentes armas y hechizos a nuestro personaje. El juego nos hará visitar tres lugares y épocas distintas: el medioevo europeo, una Berlín futurista, y una ciudad absorbida por las llamas del infierno.
Pero lamentablemente, Archangel está plagado de defectos, que lo convierten en un fracaso más de la gente de JoWood, y van...

PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: Una aventura con elementos RPG
LO QUE SI: Los enemigos espectrales. El menú.
LO QUE NO: El personaje principal. Las voces. La historia.

59%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Running Dog Software
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.us.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 350Mhz con 100 MB libres en el disco rígido, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video con 4 MB VRAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Muy elevada

PACIFIC GUNNER

¡NO DEJES DE DISPARAR HASTA QUE NO QUEDE NINGUNO!

Infogrames acaba de lanzar otro juego de su serie de arcades "budget" (de precio reducido), basados en la Segunda Guerra Mundial: a títulos como Pearl Harbor: Defend the Fleet y Operation Blockade, ahora se suma Pacific Gunner (PG). Ambientado, como su nombre lo indica, en la Campaña del Pacífico, PG nos permite combatir a lo largo de todas las batallas mayores entre la US Navy y la Flota Imperial Japonesa. Al igual que Operation Blockade, PG es un arcade 3D del estilo "disparale a todo lo que se mueva", muy similar en su concepto al mítico Beach Head de Commodore 64. Y aunque el concepto del juego sea un tanto simplista, sin grandes pretensiones, PG logra entretener, y mucho.
En PG disponemos de una serie de puestos de combate, o "battle stations", en la jerga militar, los cuales suman en ocasiones hasta diez (a diferencia de Operation Blockade, en el que disponíamos de un solo puesto de combate dentro de un bunker, aunque dotado de cuatro armas distintas). La mecánica del juego consiste, exactamente, en utilizar las armas de las que disponemos en cada battle station para acabar con cuanto el enemigo aparezca frente a nosotros. Y tengan la plena seguridad que el enemigo no faltará a la cita: en cada escenario nos veremos envueltos en dura lucha contra oleadas interminables de aviones de caza Zero, torpederos Val y bombarderos en picado Kate, así como barcazas de desembarco, y la artillería de grueso calibre de los buques enemigos, que oleada tras oleada, harán lo imposible por acabar con todos nuestros puestos de batalla. En PG se nos presenta un mapa del Pacífico, que muestra con pequeñas banderas todos los lugares en los que acontecieron batallas reales, como Pearl Harbor, la isla de Wake, el Mar de Coral, el archipiélago de Midway, y muchos más, incluidos algunos ficticios. Cada lugar corresponde a un escenario de la campaña, en el que debemos librar una batalla defensiva, impidiendo que las barcazas de desembarco japonesas lleguen a nuestras playas, a la vez que resistimos el acoso japonés; o una operación ofensiva, en la que deberemos brindar apoyo a nuestras fuerzas de invasión eliminando los bunkers japoneses y sus fuerzas de apoyo aéreo y de superficie, para ayudar a nuestros elementos anfibios a llegar a la costa. Cada escenario implica un constante recorrido de nuestras battle stations, mientras nos servimos de nuestras ametralladoras calibre .50, cañones navales de largo alcance, y cañones antiaéreos, para corresponder a las gentilezas de la Flota Imperial Japonesa, y a sus aviones navales, que llenan nuestro radar de puntos rojos, y a nosotros de bombas, ráfagas de ametralladora y torpedos. El juego es enormemente adictivo, y genera exitosamente el típico ambiente de combate, en el que nuestra vida está en la línea, y cada disparo bien puede ser el último.
Hay que hablar de la IA enemiga. Aún tratándose de un juego de concepto sencillo, los japoneses no son tontos. Sus pilotos saben aprovechar los "puntos ciegos" de nuestros bunkers, picando sobre nuestras cabezas desde las direcciones hacia las que nuestras armas no pueden apuntar, o atacándonos desde varios lados simultáneamente. Cuando atacan nuestros barcos, operan de la misma forma, y los aviones torpederos atacan volando a ras del agua y en grupos, para asegurar un impacto que mandará nuestro buque al fondo. Incluso está implementada la táctica kamikaze: cuando un avión sufre un daño fatal, su piloto intenta arrojarse sobre nosotros, para llevarnos con él como acto postrero. Obviamente, la dificultad del juego es bastante elevada, aún más porque nuestra munición no es infinita: no piensen en utilizar el fuego a discreción para mantener a raya al enemigo. No, aquí se trata no sólo de los reflejos, sino de utilizar las armas con mucha inteligencia: cada proyectil cuenta.
Los gráficos son excelentes. Las reproducciones de los aviones y buques son espectaculares, y cada tipo de unidad es perfectamente identificable. Los efectos especiales, como humo, explosiones y disparos, también son notables, y hasta se pueden ver las estelas que dejan los torpedos en su mortal aproximación, y que nos dan la posibilidad de hacerlos explotar con disparos antes de que cumplan su cometido. El sonido también es notable, y contribuye plenamente a crear la atmósfera de combate y el ritmo frenético que el juego propone. PG no es uno de esos juegos que pasarán a la historia. Pero sin dudas es un divertido arcade, poseedor de buenos gráficos y sonido, un ritmo frenético, y una endiablada dificultad, y que sin dudas es más que digno merecedor de nuestro tiempo y de un espacio en nuestra PC.

Un torpedero Val recibe un impacto directo

Uno de nuestros acorazados se va al fondo ¡Malditos kamikazes!

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un entretenido arcade basado en la Segunda Guerra Mundial
LO QUE SI: Gráficos. Sonido. Ritmo. Adrenalina. IA enemiga.
LO QUE NO: Dificultad muy elevada. Puede llegar a tornarse un tanto repetitivo.

75%

TREASURE PLANET: TREASURE RACER

Y ENCIMA, SON TRES....

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Hulabee Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Disney Interactive
INTERNET: www.disneyinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.0 PI 200 MHz, 32 MB RAM Placa de video, placa de sonido, CD-ROM 8X.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma PC
NIVEL DE DIFICULTAD: Facilísimo

Tras disfrutar de Battle at Procyon (del cual pueden ver el review en este mismo número), mi estima y respeto por Disney Interactive, que estaba bastante devaluada, mágicamente subió unos cuantos puntos. Los suficientes como para instalar Treasure Planet: Treasure Racer (TR) de buena fe. Pero el ánimo se me vino al piso, al descubrir la clase de bazofia que es TR. Conceptualmente, es un Micromachines, pero muy venido a menos. El juego trata sobre las competitivas carreras (sí, claro...) que los navíos de la película corren en el espacio. Lástima que los "terribles" navíos no son más que horribles sprites, y las carreras son lo más bobo que existe. Pero lo más lamentable de todo, son los escenarios. O, mejor dicho, la falta de ellos. Todo aquel que halla jugado algún Micromachines sabe lo importante que es el diseño de los niveles, y lo placentero que es ver a los autitos recorrer el jardín, o una mesa con el desayuno servido. Bueno, con la absurda excusa de que estamos en el espacio, los escenarios son siempre lo mismo: un fondo azul oscuro. Sencillamente ¡Horrible!. Increíblemente, lo uúico que cambia es la forma de las "pistas".

El juego es tan simple, que para que nos gane la IA, deberímos apagar el monitor y desconectar el teclado. Recien ahí, más o menos, el juego representaría algo parecido a un desafío.

Y por si esto fuera poco, tenemos que aguantar al estúpido del cápitan del barco, quien nos trata de subir la moral con dos o tres frases que repite constantemente, y que motivaron que apagara los parlantes para no tener que soportarlo.

Encima, Disney nos regala un cuarto juego si instalamos los tres de esta colección. Si TR es así, no quiero imaginarme cómo son los otros dos (Battle at Procyon no tiene nada que ver con esta "trilogía"). Mi última palabra, para redondear la idea: ¡¡¡Puaj!!!


Lamentablemente, mostrales más fotos es al divino botón: el juego es siempre igual

PROMEDIO MUY MALO

QUE TIENE: Un Micromachines, pero del subdesarrollo
LO QUE SI: Que te regalan un juego si comprás los tres de la colección
LO QUE NO: ¿¡Quién podría querer comprar estas tres porquerías?! ¡¡Masoquista!!



POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL CATEGORIA CARRERAS FUTURISTAS

HOT WHEELS VELOCITY X

NADA NUEVO POR AQUÍ

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Beyond Games
DISTRIBUCIÓN: THQ
INTERNET: www.beyondgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PII 350Mhz con 550 MB libres en el disco rígido, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee.
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

No esperen leer que este nuevo título de la licencia Hot Wheels es bueno, o que añade conceptos interesantes a la serie, o que la jugabilidad y la diversión alcanzan límites que rozan la perfección. Muy por el contrario, Velocity X resulta una total pérdida de tiempo, a pesar de ser un juego que intenta innovar, proponiendo por primera vez un entorno 3D para el mundo de los autitos de ruedas calientes. Podemos señalar también que el engine gráfico es correcto, y que el modelado, tanto de los coches como de las ciudades, es bastante bueno.

Pero en lo que Velocity X falla, es en su carencia de desarrollo, en su pésima jugabilidad, y por sobre todo, en su poca originalidad. Las misiones que ofrece el juego, se reducen a perseguir a otro coche, o llegar hasta cierto punto antes de que expire el tiempo, o batirnos a duelo con otros autos, utilizando para ello armamento de lo más ingenioso y sofisticado. Y hablando precisamente de falta de originalidad, resulta imposible no asociar a Velocity X con Carmageddon, ya que el desarrollo de todas las carreras, es una fiel copia de lo que podemos encontrar en cualquiera de las entregas de esa transgresora saga, con la lógica diferencia que en esta entrega de Hot Wheels, no existen ni gente que pisar, ni sangre esparcida por todos lados.

A medida que vamos completando los diferentes niveles de Velocity X, iremos destrabando nuevos vehículos, siendo éstos cada vez más avanzados, de acuerdo al nivel del juego en que nos encontremos. Dichos vehículos cuentan con varias ventajas, las cuales definen su prestancia en pista. Esta ventajas se resumen en: velocidad, armadura y maniobrabilidad, principalmente.

Los controles son poco menos que asquerosos, con unos movimientos sumamente toscos, y una dificultad altísima, sobre todo al intentar realizar maniobras que requieran de precisión en la conducción. Por si todo lo que te señalamos no alcanzara para hacerte entender que Hot Wheels Velocity X es malo con ganas, vamos a cerrar esta nota contándote que el sonido sigue la misma línea de mediocridad de todo el juego: es un gran rejunte de sonidos genéricos, que poco aportan al juego, y muy por el contrario, terminan aburriendo...



Buenos gráficos y efectos si... pero nada más.

PROMEDIO REGULAR

QUE TIENE: El mundo de los Hot Wheels en 3D

LO QUE SI: Gráficos decentes.

LO QUE NO: Poca originalidad y escasa jugabilidad.

49 %